MONSTER HUNTER ILLUSTRATIONS

怪物猎人 系列终极画集（上）

Vol.1



MONSTER HUNTER ILLUSTRATIONS
Vol.1

CONTENTS

这两本书集合了在将这部作品命名为"怪物猎人"之前，总共约八年的时间里绘制的东西。因此，虽然我们将它们分成了几个大的部分，但实在没办法分得更细了。这些插画里有很多是在开发过程中诞生的，不仅包括最终在游戏里出现的东西，还有一些从未发表过的内容。所以即便是相邻的两幅画，在绘制时间、设定倾向、名称等方面也有可能不尽相同。请各位一页一页地翻看包含了这么多内容的画册，细心品味"《怪物猎人》系列"的历史。



MONSTER HUNTER ILLUSTRATIONS *color*

Worldview ● 世界观

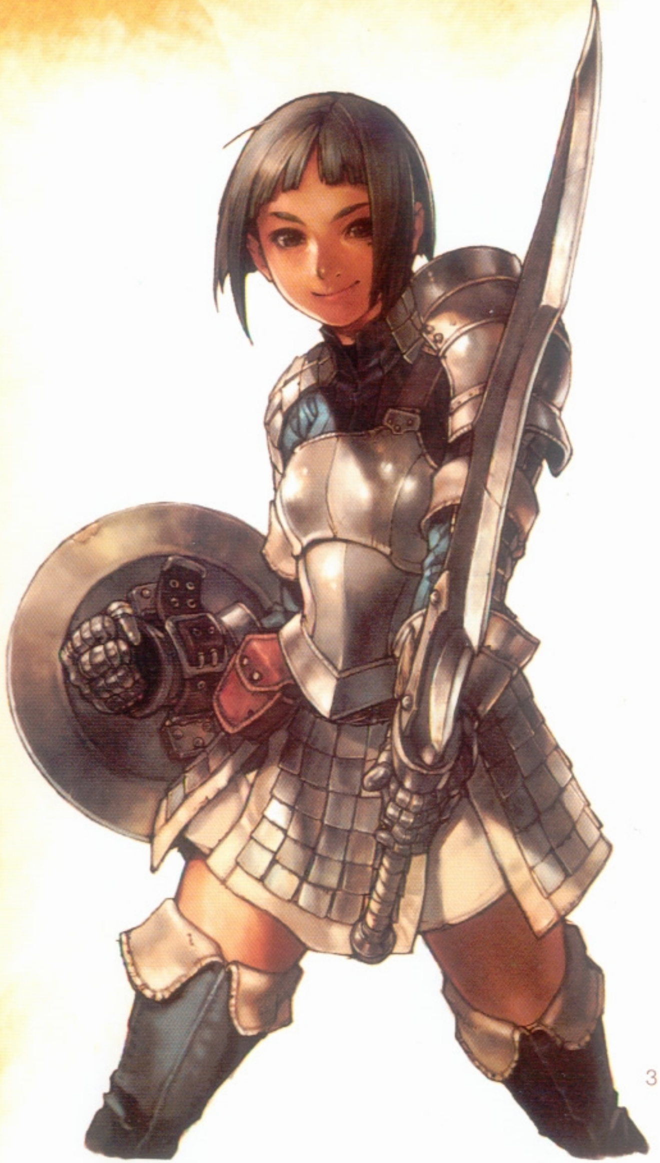
不停喘息的怪物，活跃的猎人……
数不清的插画构建出怪物猎人的世界。



1



2



3



4


5


6


7

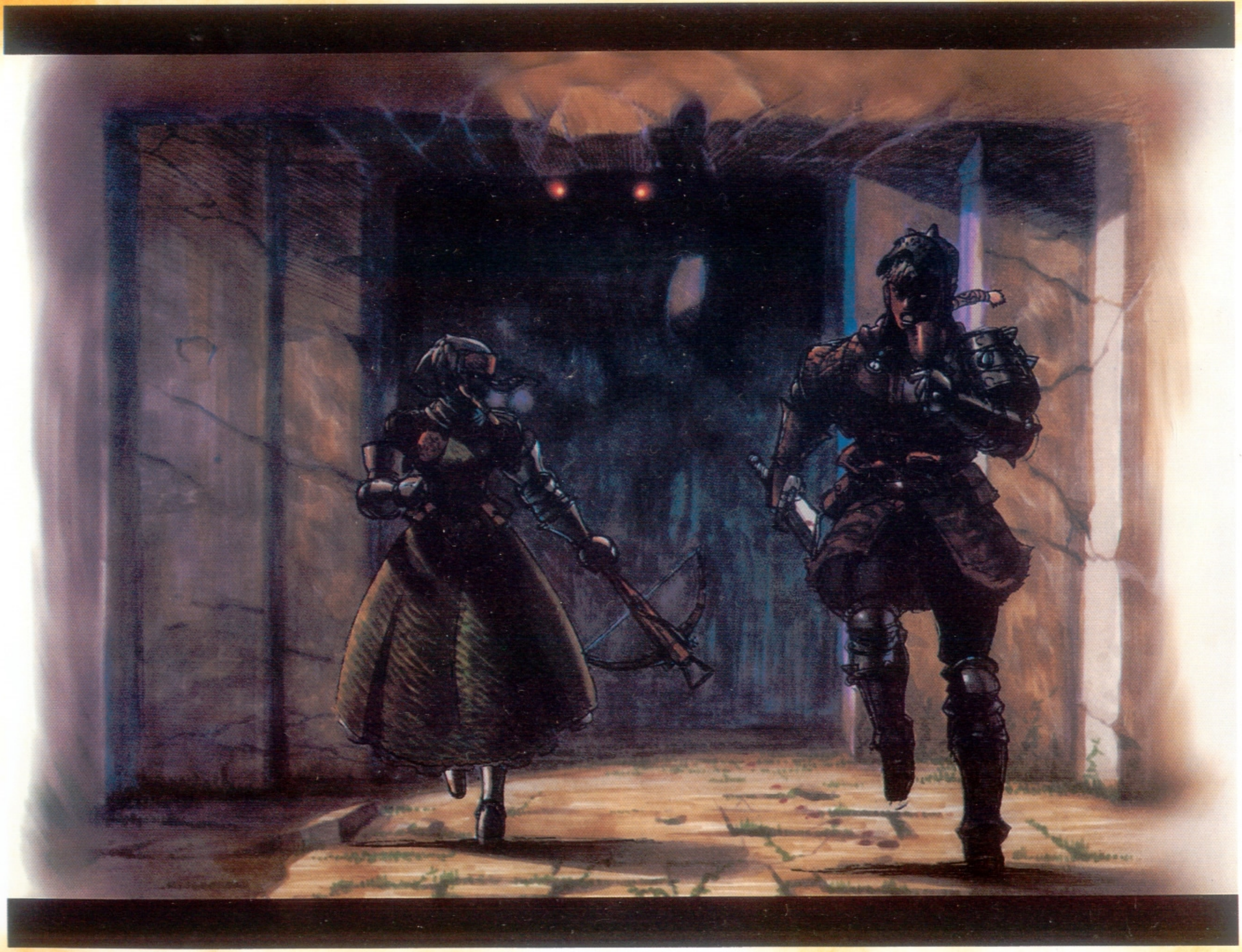

8



9



10



11



12



13



14



15



16



MONSTER HUNTER ILLUSTRATIONS *color*

Monster ●怪物

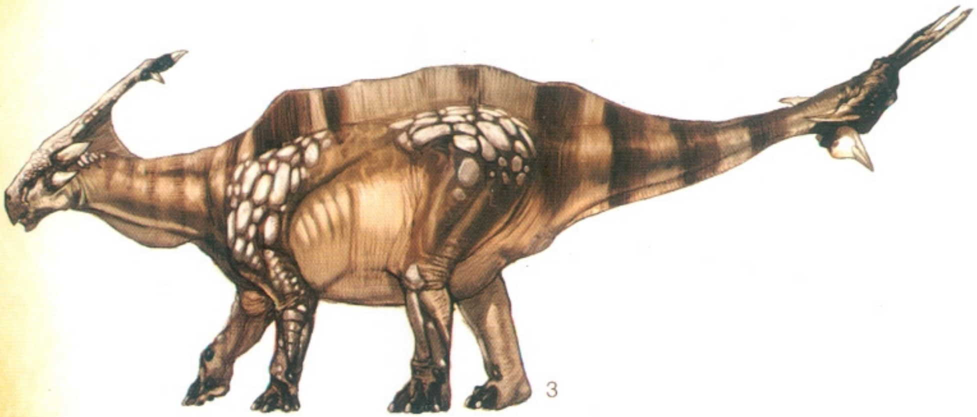
带着压倒性的存在感冲向猎人的怪物们。
不仅仅是主要怪物，还收录了很多游戏没采用的插图。



1



2



3



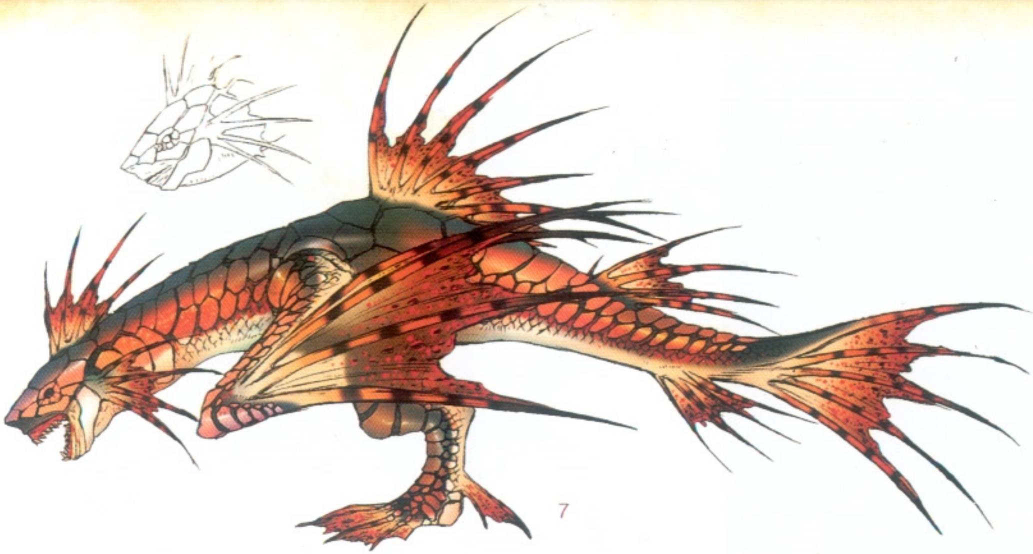
4



5



6



7



8



9



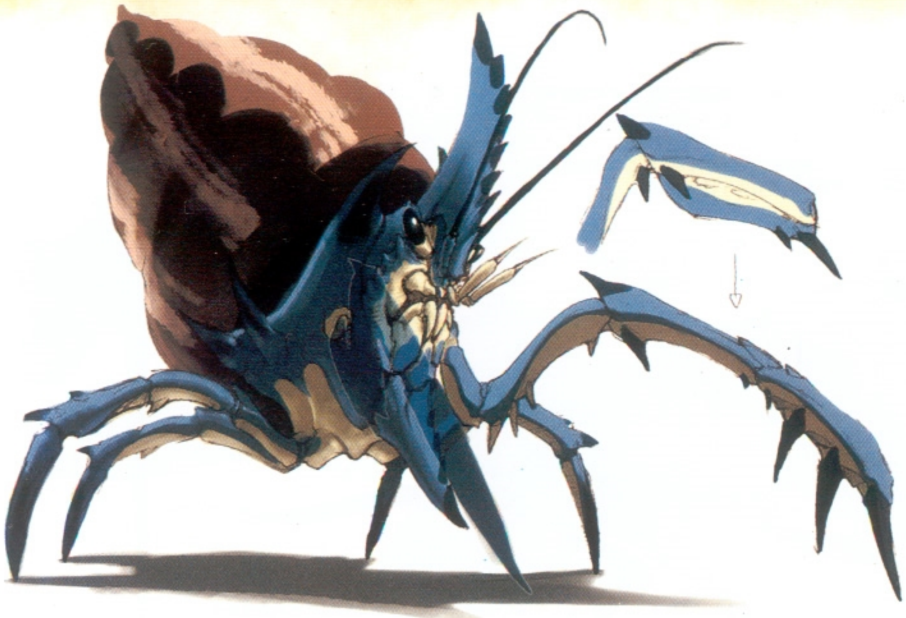
10



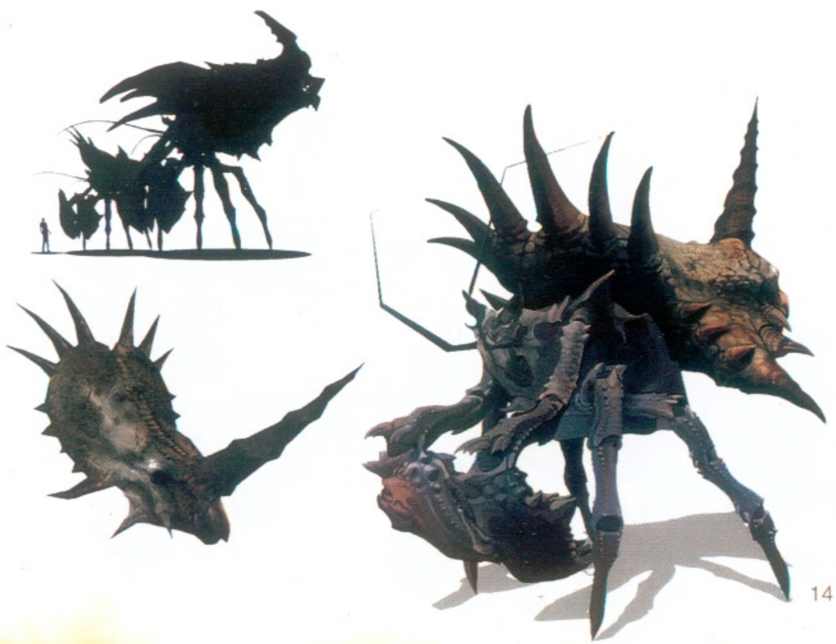
11



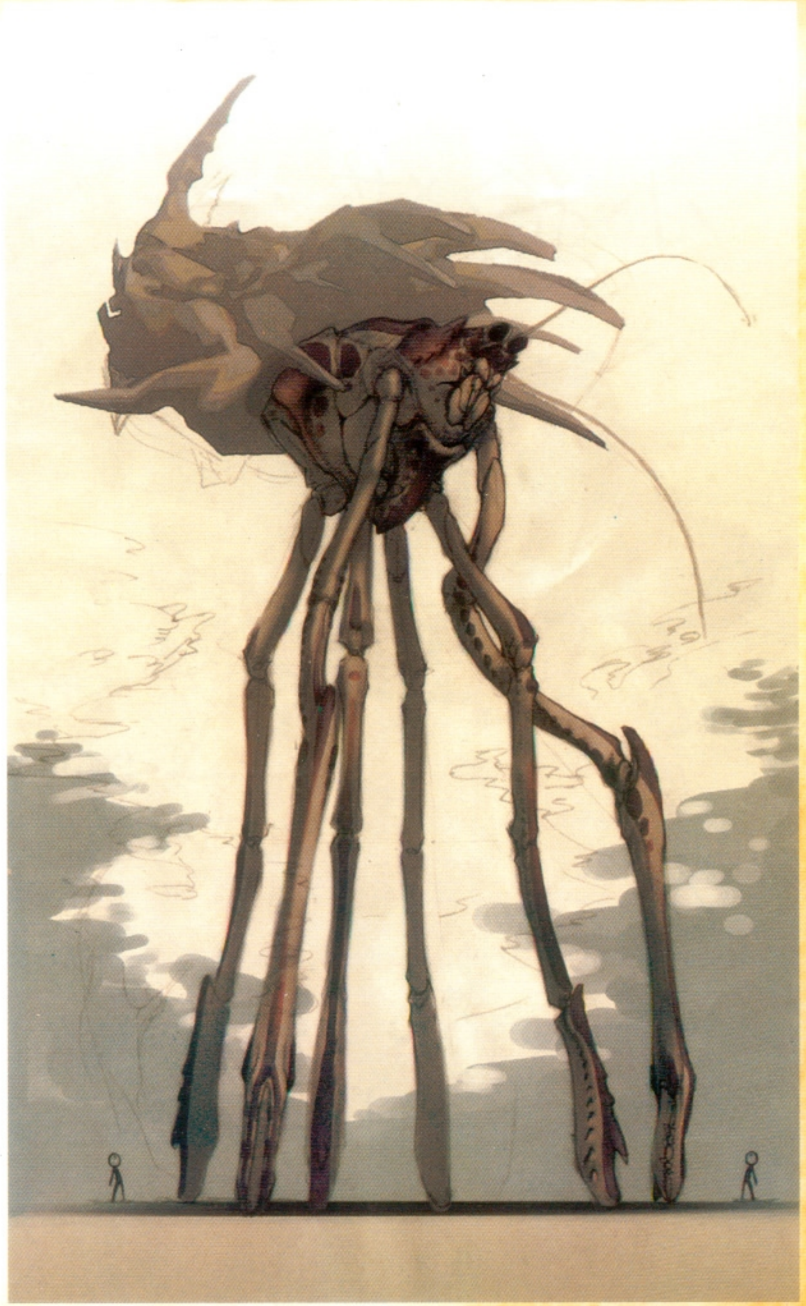
12



13

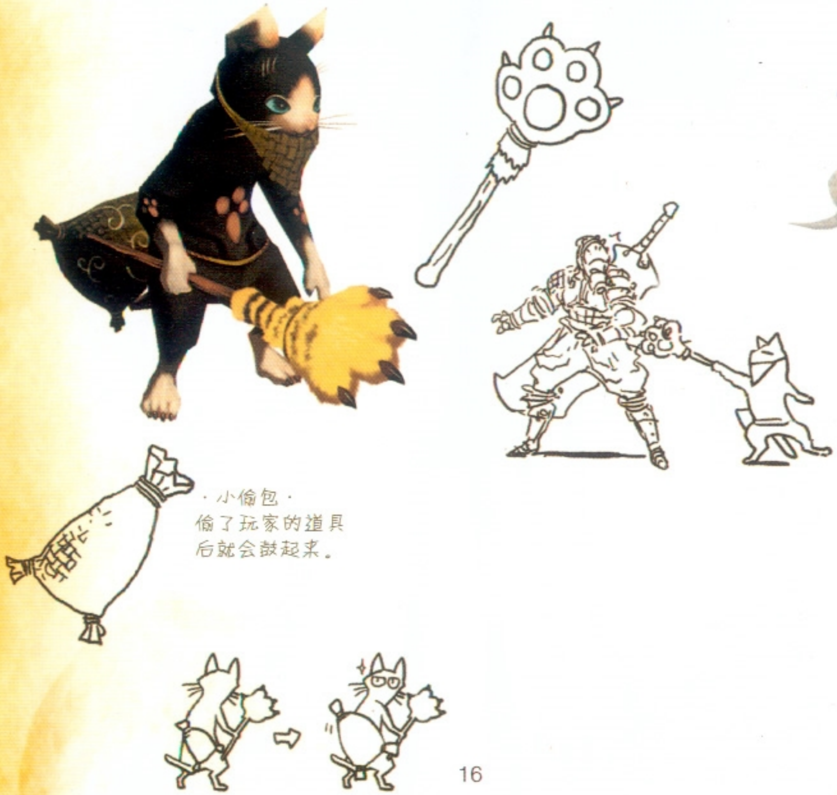


14



15

小偷猫



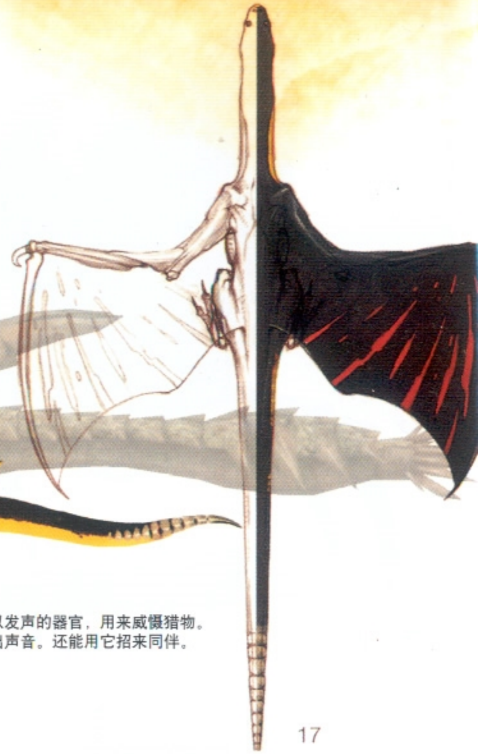
· 小偷包 ·
偷了玩家的道具
后就会鼓起来。

16

蛇龙
栖息在古塔的飞龙亚种。很喜欢尸肉，也会袭击活物。

不擅长步行，翅膀和脚上的勾爪能让它勾住古塔的边缘。
其巢穴是利用古塔里的废弃房间建造的。





尾巴尖部长有可以发声的器官，用来威慑猎物。
挥动尾巴就能发出声音。还能用它招来同伴。

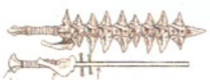
17

■蓝速龙王

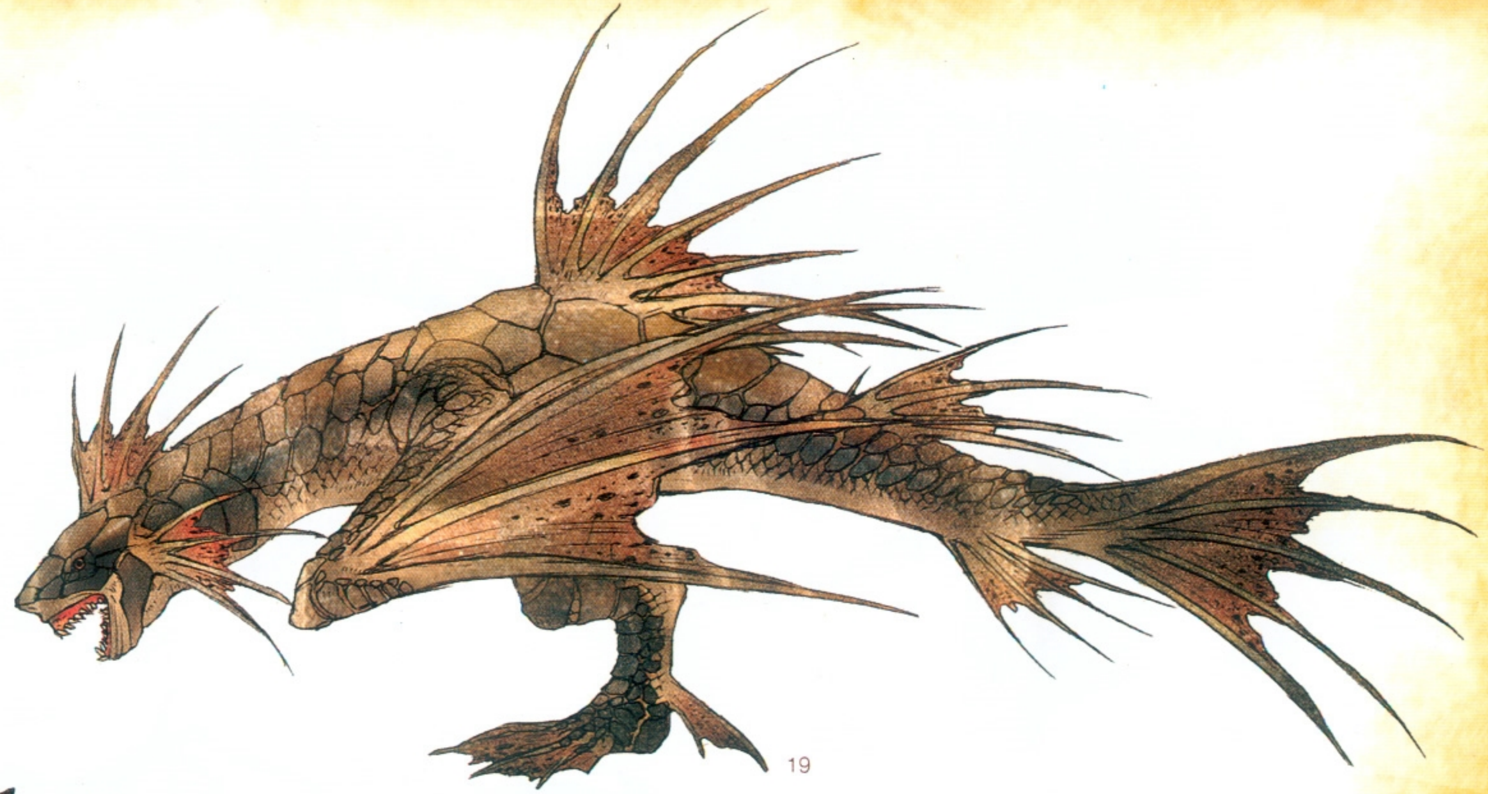
· 和部下一起行动的群居BOSS。
· 身体稍大（是普通速龙的1.2倍。）
· 更红、更大的变形头冠和强韧的手爪、脚爪是其特征。



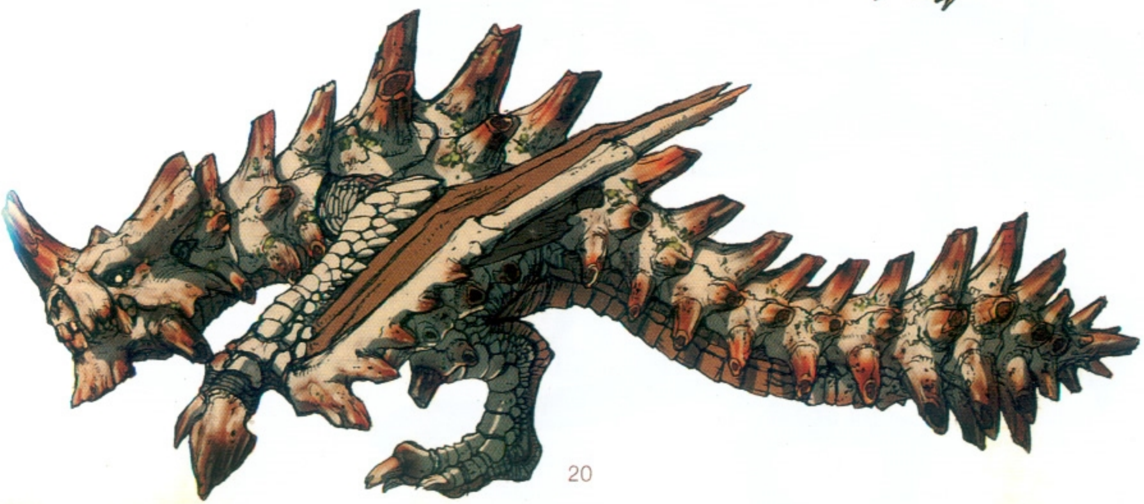
· 能多采一些速龙皮。
· 爪子也是材料之一。
· 能用背脊骨加工成不错的单手剑。



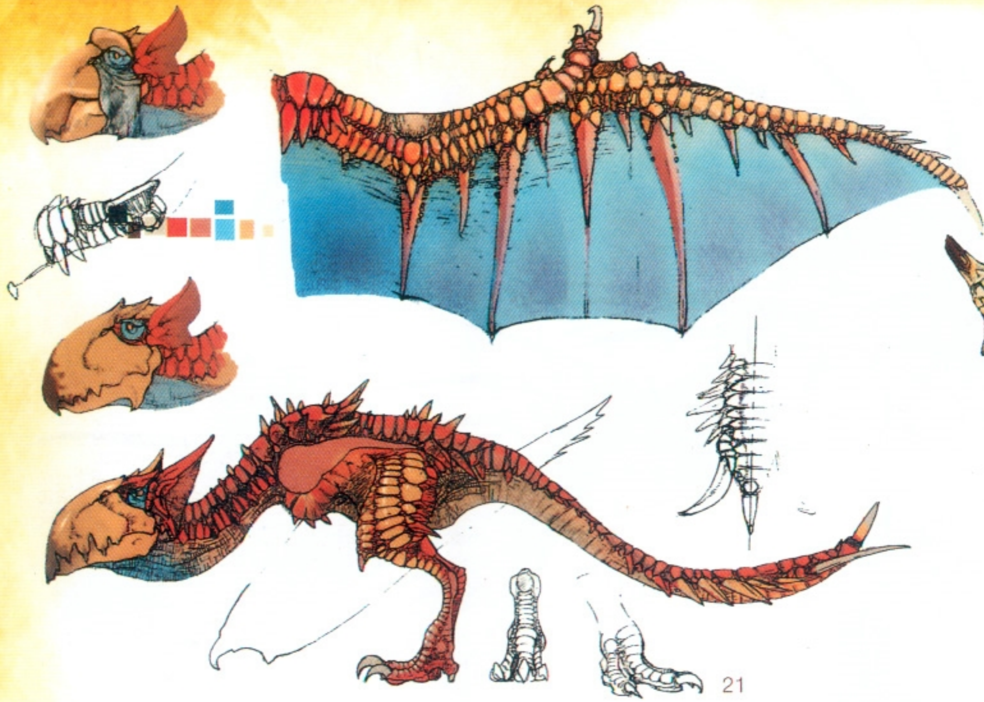
18



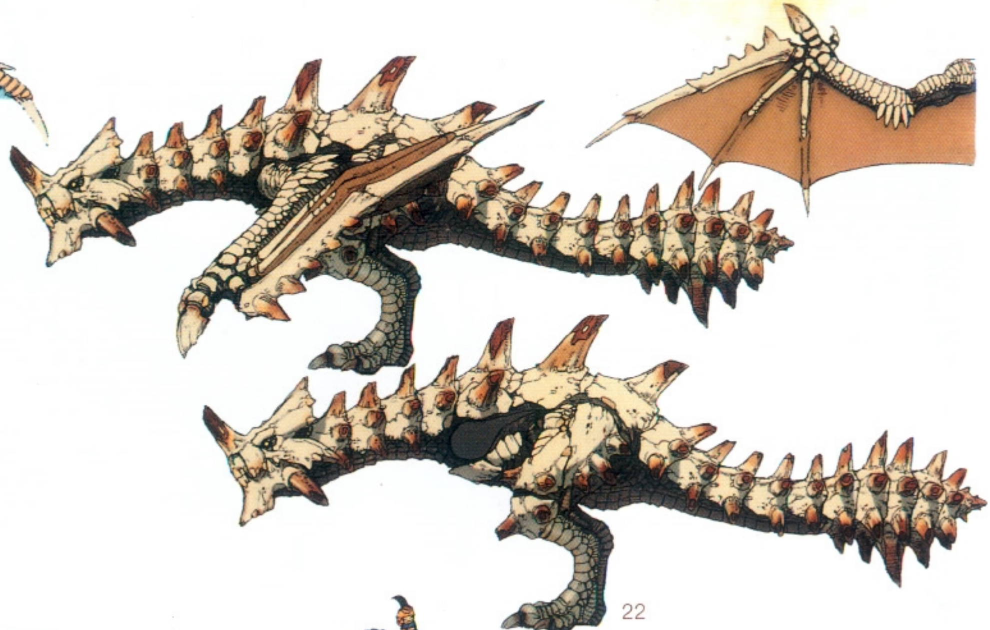
19



20



21



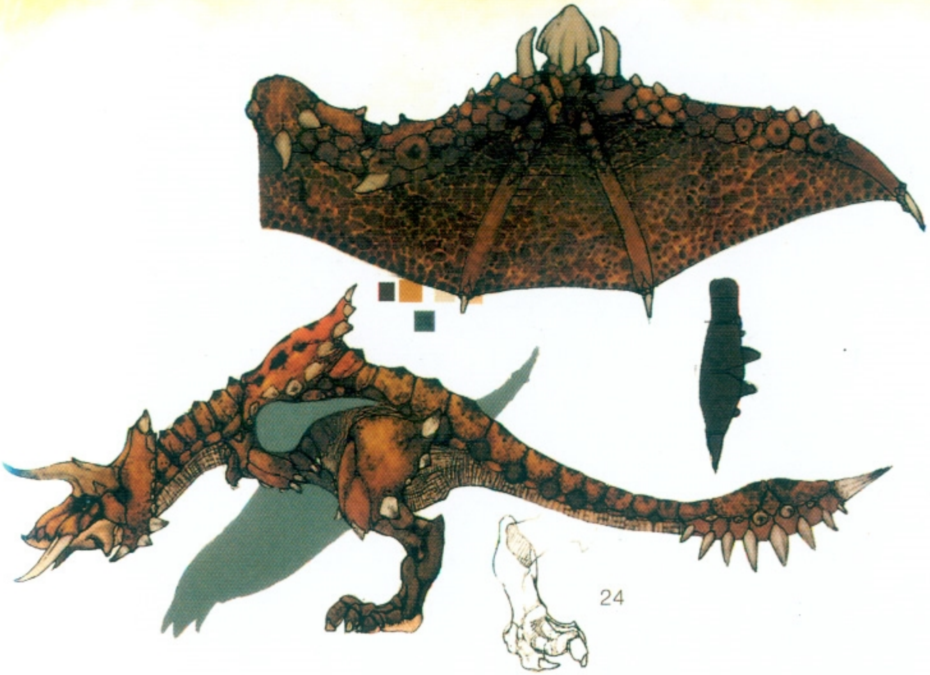
22



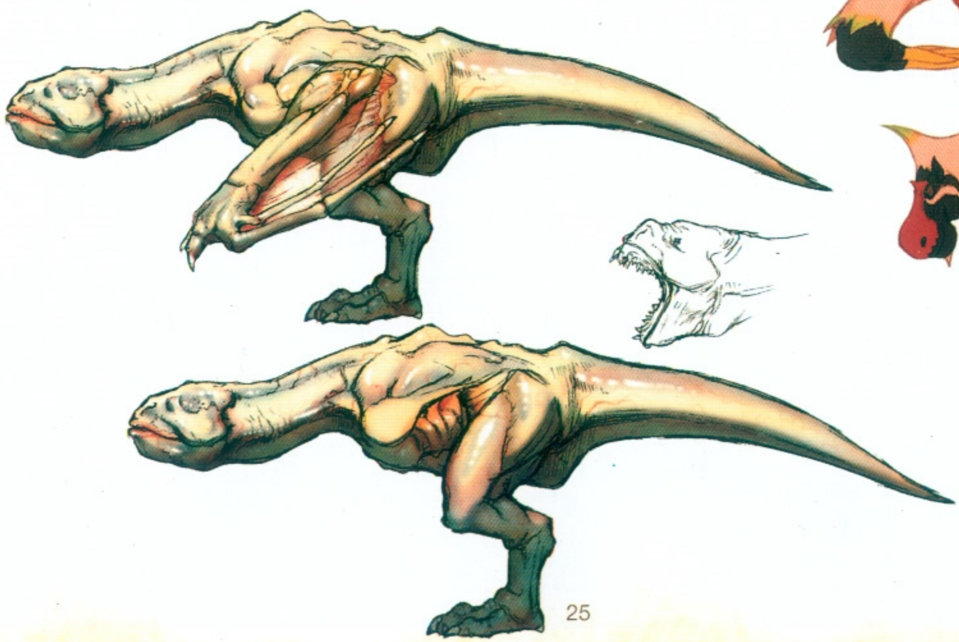
23

STAFF COMMENT

这个时候怪物们都还是十分标准的体型。我们也想过要是不大幅度改变身体大小的话就没办法产生区别，因为如果只是将角磨尖一点儿之类的根本改变不了玩家对怪物的印象。所以我们想到把毒怪鸟的尾巴缩短，让它看起来更像幼体，或是让铠龙变胖，这样会不会产生另一种平衡。当然，这项工作非常复杂，我们一直以改变怪物剪影给人的印象为目标在努力（笑）。



24



25


愤怒时鼻子部分的甲壳会变红，
毛也跟着竖立起来。
怒
胸部的肉因为重力而松弛、
下垂，不会膨胀起来。
故意做成全身的肉都很松弛的
样子。性格好战。其攻击方式
能让玩家变得十分焦躁。
脸等部位不需要太稳重。终归
只是作为狩猎对象的怪物画
像，粗糙一点也可以。
手上长有利爪，不方便用
它拿东西，于是尾巴就代
替了手的功能。除了各
种蘑菇以外，尾巴还可
以抓取矿石和骨头。
尾巴能抓取的道具并不是固定的。
能从剥取报酬中随机得到复数的道具。
愤怒时屁股会变红。
平时的颜色、质感和腹部一样。

26

熔岩龙

在灼热的熔岩中游动的鱼龙亚种。由于生活在富含稀有金属的矿石溶化而成的熔岩之中，所以它身体表面被金属质地的熔岩石所包裹。皮肤表面燃烧的火焰是还未冷却的岩浆，离开熔岩之后过一会儿就会熄灭。（尽量避免给人一种是鱼龙身体在燃烧的印象。）

※要点是不要用纯黑色来表现岩浆。在黑色熔岩上被分解、分离的金属像油一样滑。



有岩浆附着在背部，显得有些平坦。



为了表现含有金属的熔岩，我们决定让被分解的金属像水银一样附着在熔岩龙的身体表面。



发现玩家后就会挥动尾巴进行威慑，刺也会竖立起来



用消音飞行接近猎物



在移动、逃跑时为了不被树木勾住，尾巴上的刺会收起来

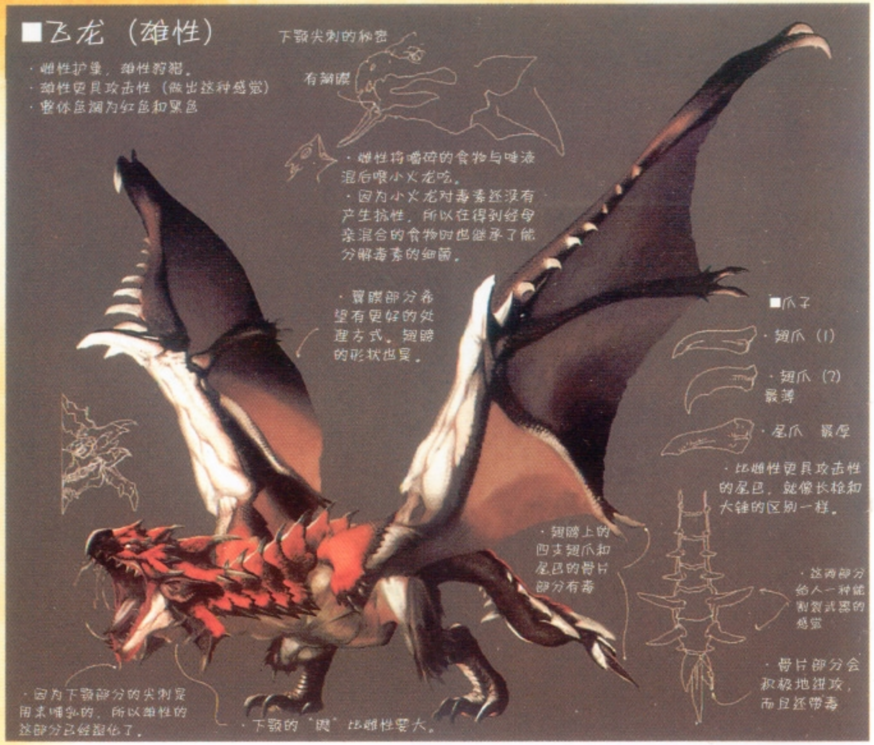
蓝毛
全身覆盖着最黑、最暗的毛发。根据季节不同，毛发尖部会出现些许褐色，变成近似鹿皮颜色的蓝毛。由于这个种群的数量较少，所以良种的出现几率在百分之一以下。除了白毛、月色毛以外，这种蓝毛就是最稀有的。

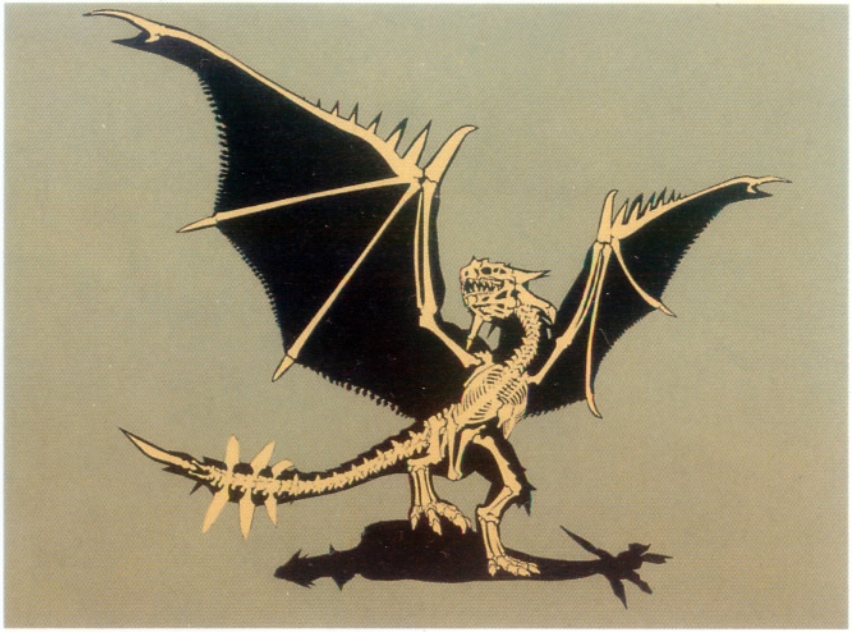


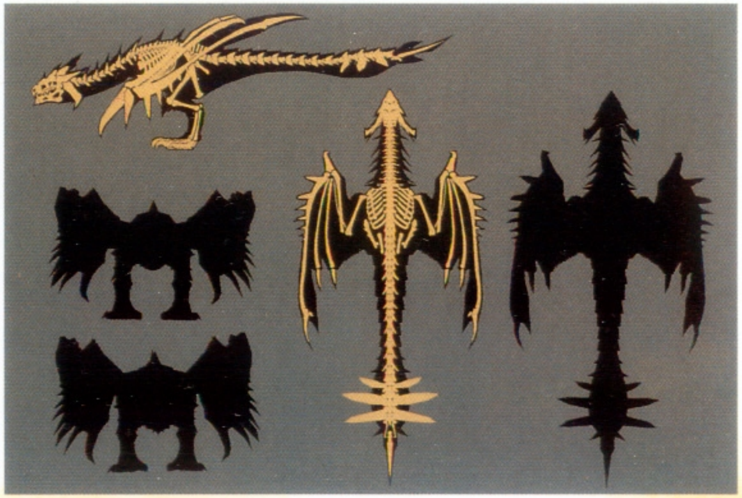
愤怒时（认真时）脸部皮肤和耳朵会充血



28


■飞龙（雄性）
·雌性护巢，雄性狩猎。
·雄性更具攻击性（做出这种感觉）
·整体色调为红色和黑色
下颚尖刺的秘密
有翅膜
·雌性将嚼碎的食物与唾液混后喂小火龙吃。
·因为小火龙对毒素还没有产生抗性，所以在得到经母亲混合的食物时也继承了能分解毒素的细菌。
·翼膜部分希望有更好的处理方式。翅膀的形状也是。
■爪子
·翅爪（1）
·翅爪（2）最薄
·尾爪 最厚
·比雌性更具攻击性的尾巴，就像长枪和大锤的区别一样。
·翅膀上的四支翅爪和尾巴的骨片部分有毒
·这两部分给人一种能割裂武器的感觉
·骨片部分会积极地进攻，而且还带毒
·因为下颚部分的尖刺是用来哺乳的，所以雄性的这部分已经退化了。
·下颚的"腮"比雌性要大。
29


30


31

GAIA DRAGON scientific name;Earth Dragon

Ecosyatem 生态系统

根据这种生物的外表和生长情况，人们将它称为“地龙”。按照“幼年期（Ground Dragon）”、“青年期（Earth Dragon）”、“老年期（Gaia Dragon）”的顺序生长变化。在幼年期会寻找自己的栖息地，然后变成与这块土地相融合的形态。翅膀会随着年龄的增加而逐渐石化、腐烂。有人说如果再继续成长，连外皮也会石化，最后全部回归大地。成长到“Gaia”级别的地龙被部分猎人视为神圣的存在。“Gaia”级的地龙在寿命结束前会为了寻找死去的场所而朝一片被浓雾包围的森林走去，但几乎从没有人亲眼见过这一景象。



Growth Factor 成长因子

伴随地龙的不断成长，对它的俗称也会不断改变。按照“幼年期（Ground Dragon）”、“青年期（Earth Dragon）”、“老年期（Gaia Dragon）”的顺序变化。进入青年期之后会根据摄入的矿石种类形成含有这种矿石元素的表皮。

咆哮之后身体表面的苔藓会飞散而出。
嘴里密集地覆盖着被咬碎的岩石和苔藓。

它的性格虽然很温和，可一旦愤怒起来就会把身体表面的石化皮肤抖落，猎人一不小心就会被落石砸中。不同种类的地龙会喷出不同的吐息。与愤怒时的它遭遇绝对是死亡的前兆。就算是众多老练的猎人一齐上阵也极难将地龙杀死。

“Gaia”级的地龙身体表面会附着各种苔藓，就像永久性的年轮一样。猎人们如果能好好利用这种表皮的特性，将其加工成防具，这些材料也不会丧失生命力。让猎人得到苔藓带来的超高防御力和苔藓所具有的特殊能力。

十分受欢迎的苔藓分为活力苔和散雾苔，前者拥有治愈功效，后者则能产生烟雾。



Obsidian Dragon 【黑曜石地龙】

以黑曜石为主食长大的地龙。由于黑曜石非常适合用来加工武器，因此猎人们的需求量很大，但这种地龙却并不常见。



Marsh Dragon 【沼泽地龙】

以沼泽里的毒草为主食长大的地龙。受到攻击就会释放沼气。体表的毒草拥有会立刻起效的致命剧毒。



Lava Dragon 【熔岩地龙】

在火山、地嗳附近生活的地龙。身体经常会喷出岩浆，要接近它十分困难。有人说就连它的体液都是岩浆。

32



33



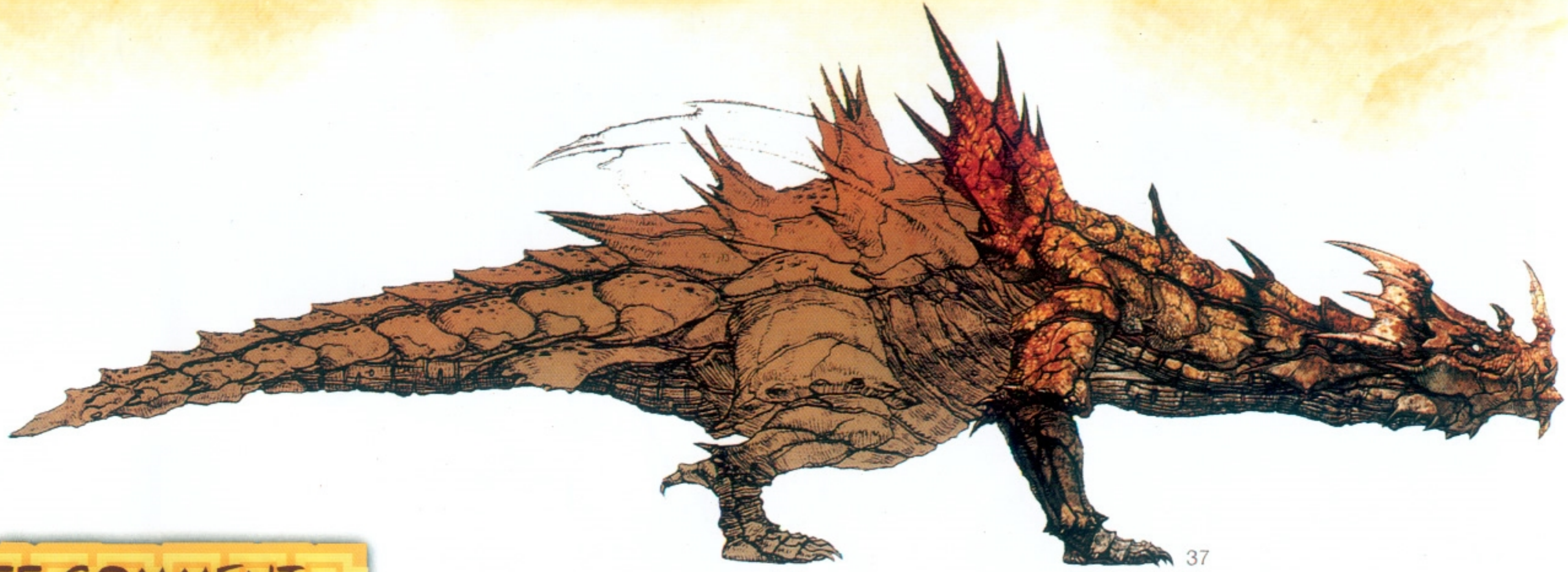


34





36



37

STAFF COMMENT

我们最开始的想法是要给玩家巨大的冲击，让他们产生完全不知道该如何进行游戏的想法，而且想到它背上去看看。骑上一般的飞龙其实没什么特殊感觉，因为它们飞得都很快。但如果是速度很慢的飞龙，而且是可以骑乘的大家伙又会让大家有什么感觉呢。我们首先确定的要素是一定得够大。



38

钢龙设定

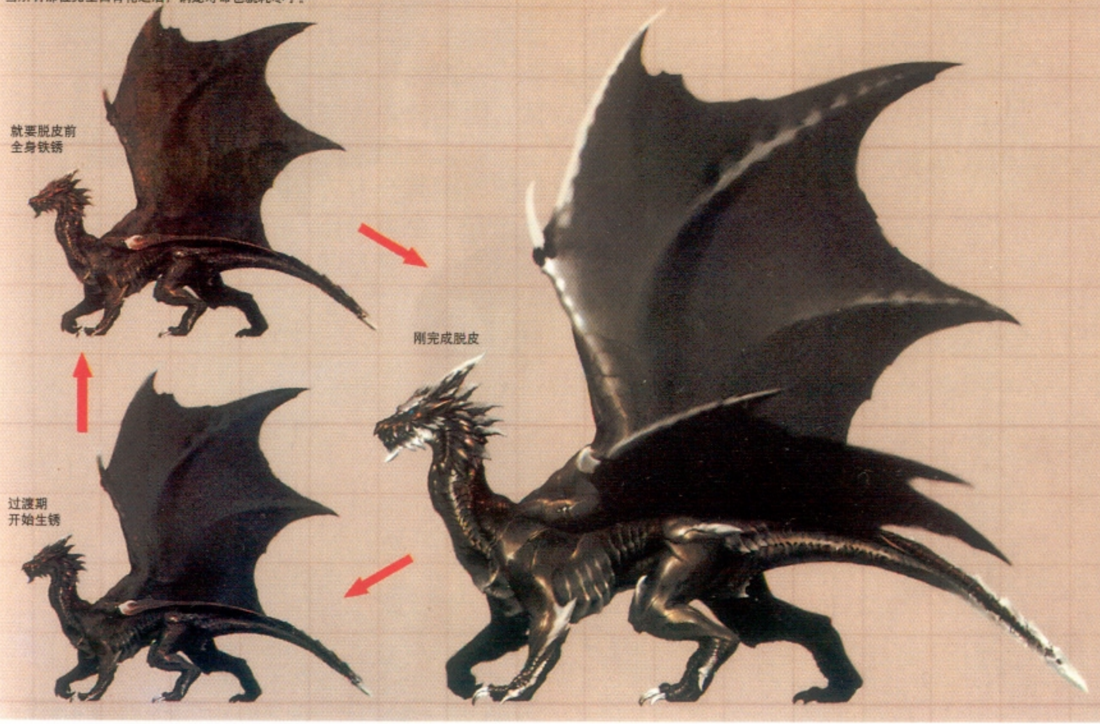
全身上下，包括四肢都给人一种金属的感觉。肌肉和骨骼全都被外骨骼化。
（近似于昆虫的身体结构。）

钢龙在成长过程中会不断地脱皮。有人看到它在脱皮刚刚完成时最为活跃。
进入过渡期之后会全身发黑，表皮开始生锈。这一时期的钢龙是最暴躁的，袭击城市、村庄的报告屡见不鲜。
就要脱皮前全身都被锈覆盖，动作变得迟钝，会躲到远离人群的地方去。
在生锈的表皮下形成新的皮肤后，钢龙会一下子弄碎老旧的皮肤进行脱皮。

随着这个过程的不断重复，钢龙的年纪也慢慢变大。表皮的再生不会永远持续下去，白骨化会从身体组织的边缘开始。
当所有部位完全白骨化之后，钢龙寿命也就耗尽了。

详细的生态情况还在研究中。长寿的龙人族光是为了找到它的栖息地就花费了大量的人力和物力。天文龙观测站的飞龙预报员也一样，没日没夜地盯着天空，追寻它的踪迹。

从钢龙的外表能大致看出它的年纪。根据外骨骼化的不同程度，大致可分为幼年期，成年期和老年期。



39



40







41

炎王龙

愤怒后会从嘴里喷出火焰
（吐出油性体液，然后把它引燃）

翅膀内侧长有短毛，积蓄了大量的磷粉。将磷粉震落后撒向四周，可以引发粉尘爆炸。
它还会在爆炸时进行身体组织再生，借以维持自身的机能。

破损处
①角
②尾巴
③翅膀



42

这是种柔软部位很少的怪物，只有背后的、腹部的鳞片相对较软。



43

STAFF COMMENT

和在线角龙与单机一角龙之间的区别一样，我们想在古龙之中也加入这种要素，于是制作了炎王龙和炎妃龙。



44



45

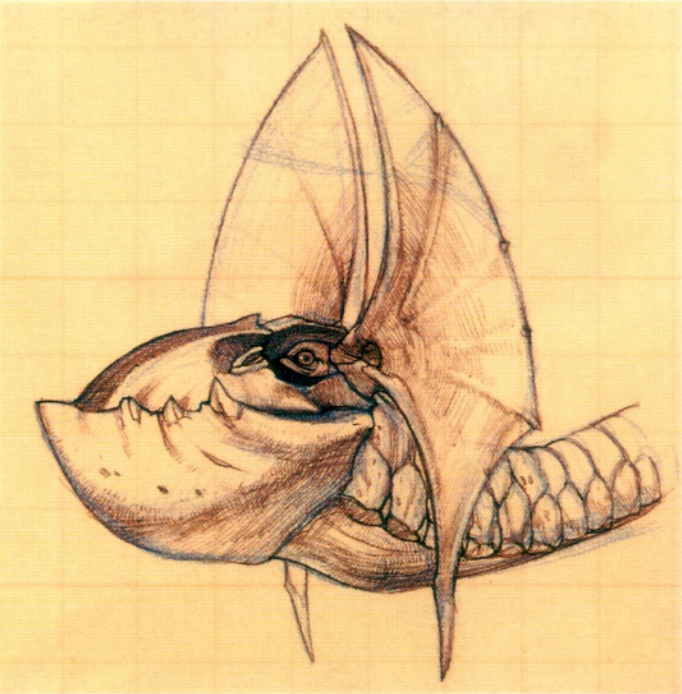
STAFF COMMENT

一开始想把金狮子做成非常强的牙兽种怪物。平时看上去就像普通的猴子一样，愤怒之后立刻变得充满幻想气息。当时的主旨就是这个。

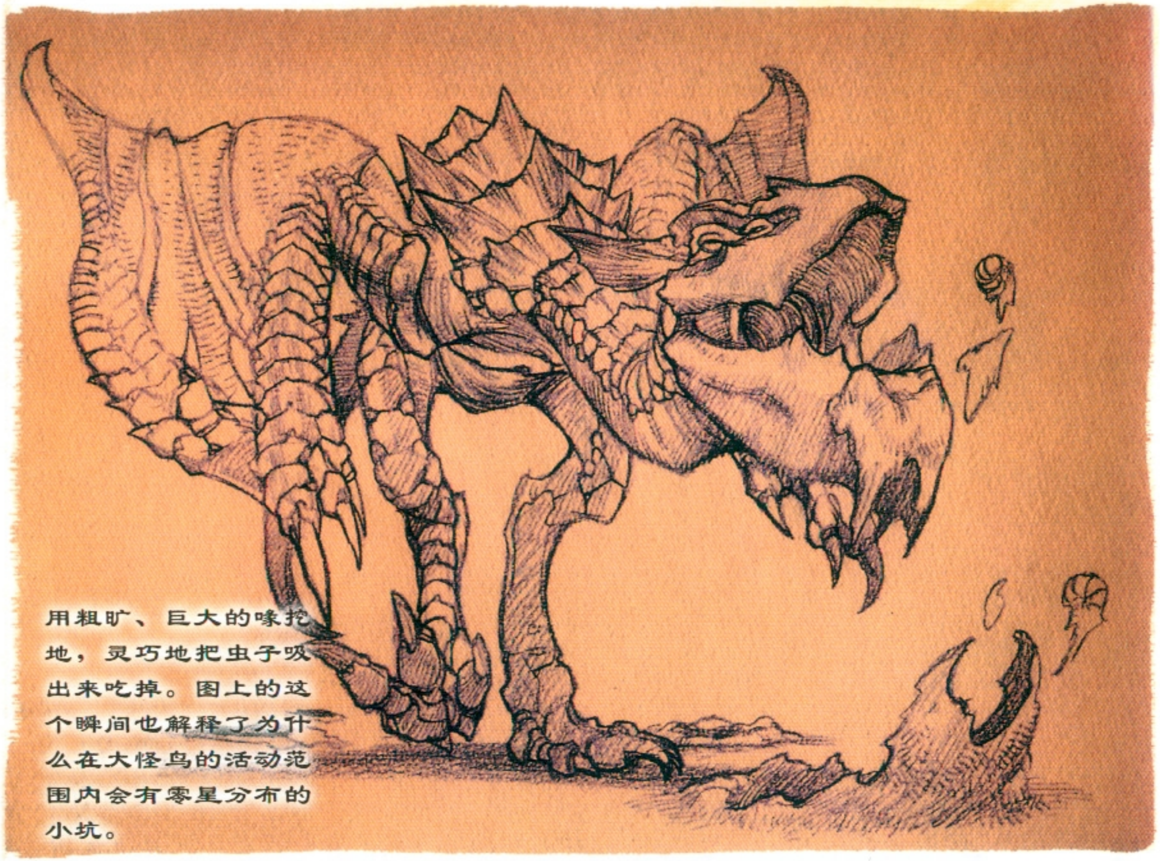


47

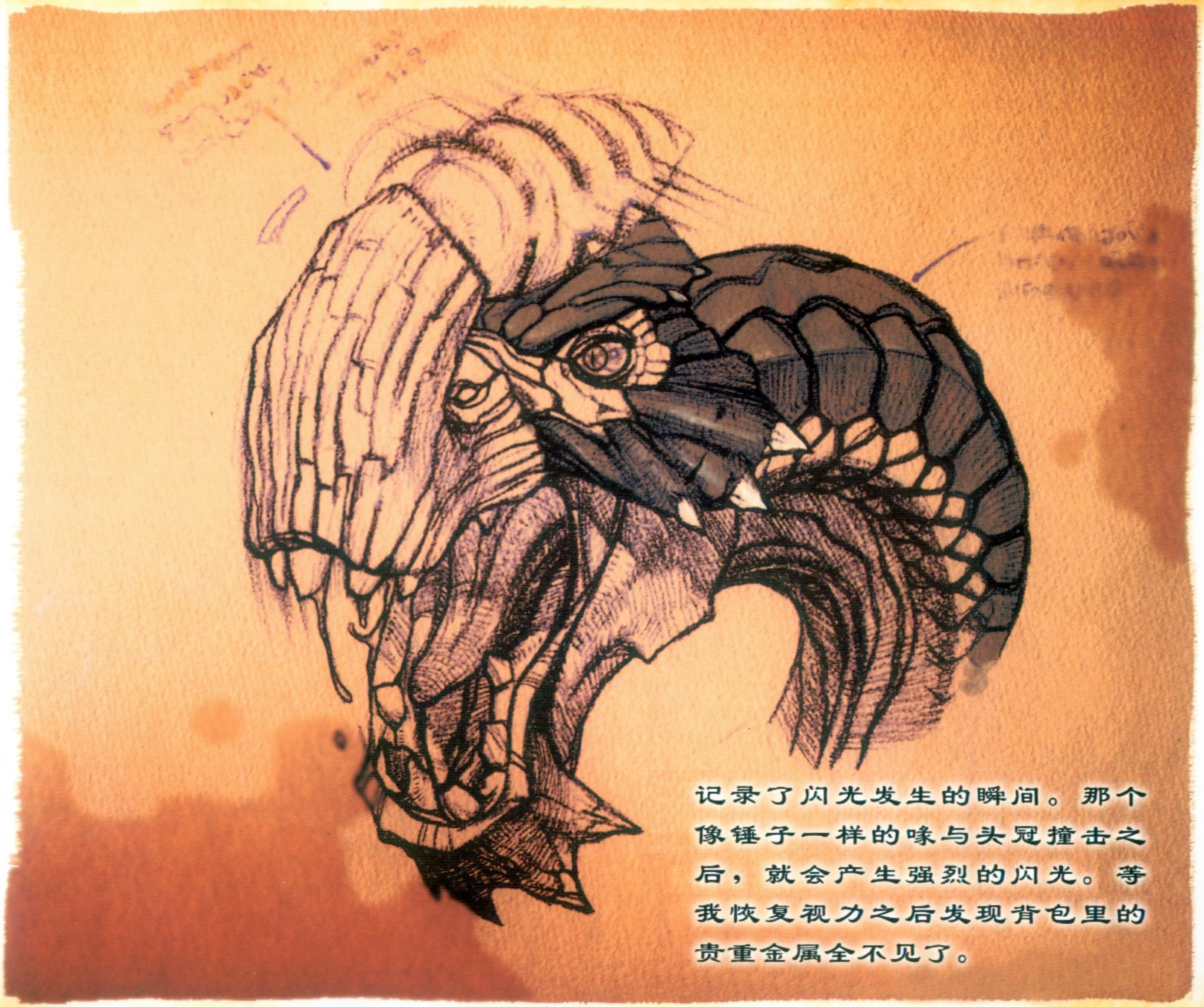
46



48

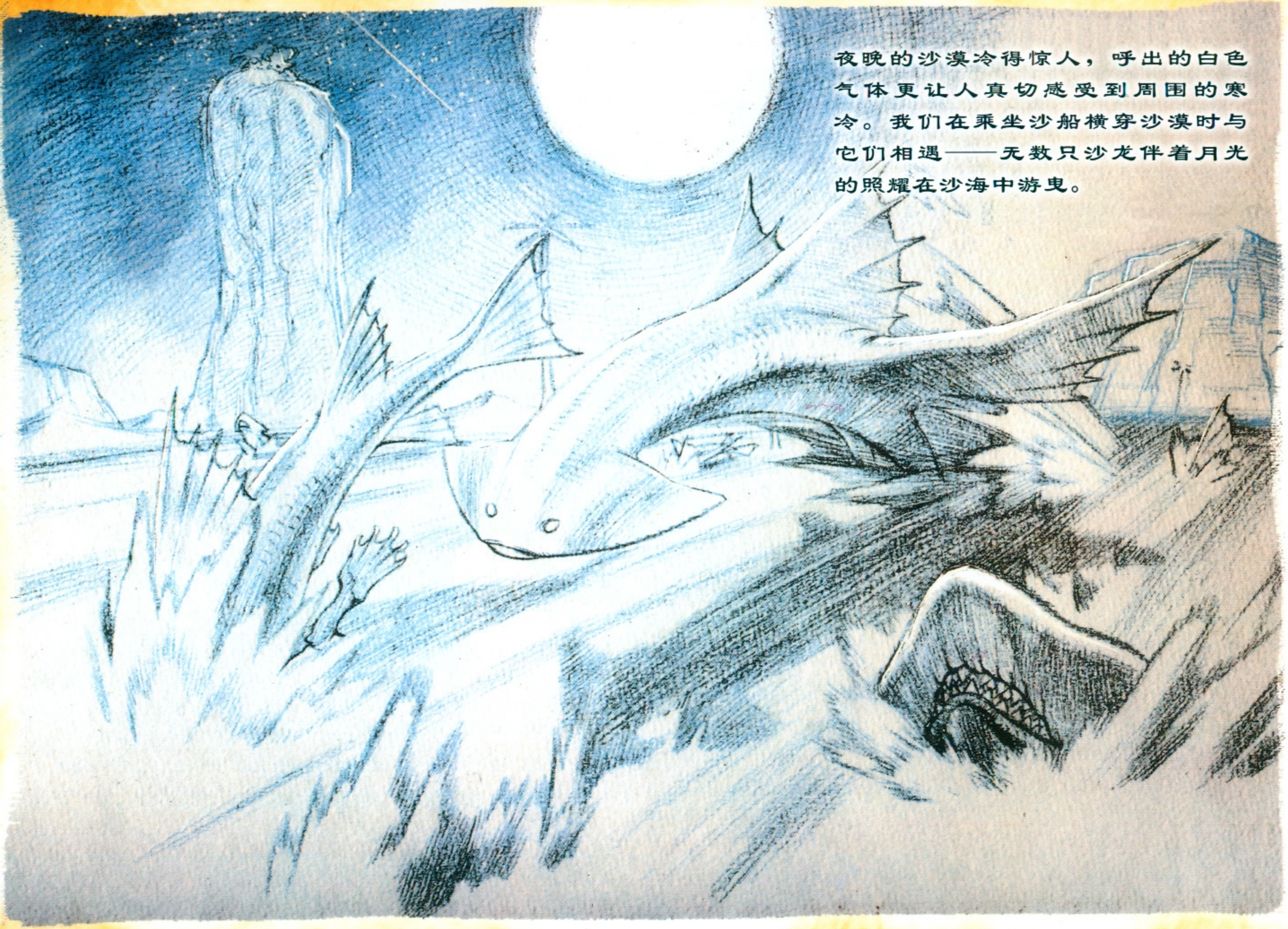

用粗旷、巨大的喙挖地，灵巧地把虫子吸出来吃掉。图上的这个瞬间也解释了为什么在大怪鸟的活动范围内会有零星分布的小坑。

49



记录了闪光发生的瞬间。那个像锤子一样的喙与头冠撞击之后，就会产生强烈的闪光。等我恢复视力之后发现背包里的贵重金属全不见了。

50



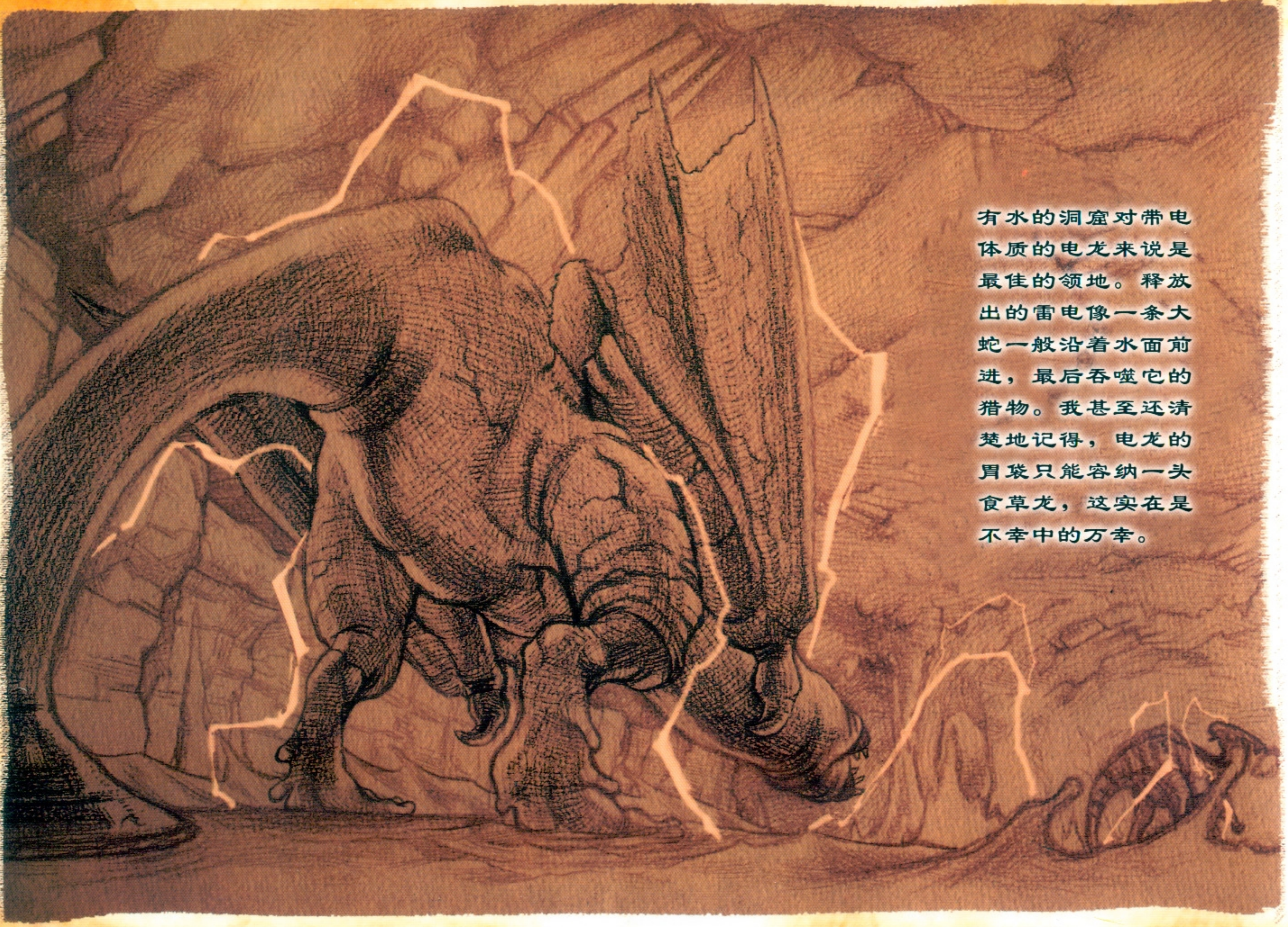
夜晚的沙漠冷得惊人，呼出的白色气体更让人真切感受到周围的寒冷。我们在乘坐沙船横穿沙漠时与它们相遇——无数只沙龙伴着月光的照耀在沙海中游曳。



平常带着一副不可一世的表情到处晃荡的巨大鳄鱼——密林巨鳄跟水龙比起来完全不值一提。无论那巨大的身躯还是凌人的存在感，都让我很难相信这是人类能够击败的怪物。



53



有水的洞窟对带电体质的电龙来说是最佳的领地。释放出的雷电像一条大蛇一般沿着水面前进，最后吞噬它的猎物。我甚至还清楚地记得，电龙的胃袋只能容纳一头食草龙，这实在是不幸中的万幸。



我在山顶上等了整整一个月，最后终于亲眼见到了雄火龙在空中捕食的场面。那勇猛的狩猎姿态的确符合“空之王者”这个称呼。

55



看到它将身体沉入熔岩的姿态，俨然是火山的主人。
尽管我站在很远的地方用望远镜观察它，但身上的铠甲还是在高温的炙烤下变形了。

56

STAFF COMMENT

因为这是一个在没有公布任何设定的情况下就推出的游戏，所以我们决定出一本设定集。但实际上一开始几乎没有什么设定之类的东西，只是在脑子里有一些内容，从没把它们书面化，而是在不停地思考。因为当时感觉一旦书面化，整个游戏的核心就会发生偏移。既然是脑子里的想法，和实际画面自然有些区别。话虽如此，后来我们还是试着做了一次。这幅画就是我当时拜托神户先生在闲暇时画出来的。



这是我经过柯科特村时，在村长家看到的那幅画所描写的内容。村长与一角龙的战斗据说持续了整整一个月。

57



我看到的那头角龙比同种族的其他个体要大上一圈。它震颤着鲜红的甲壳向前迈步。我清楚地记得，不小心踏入它领地的另外一只雄性角龙与之相比真是小得可怜。它在角龙中或许就是王者一般的人物吧。


59


60


61


62


63


64



65



66



67



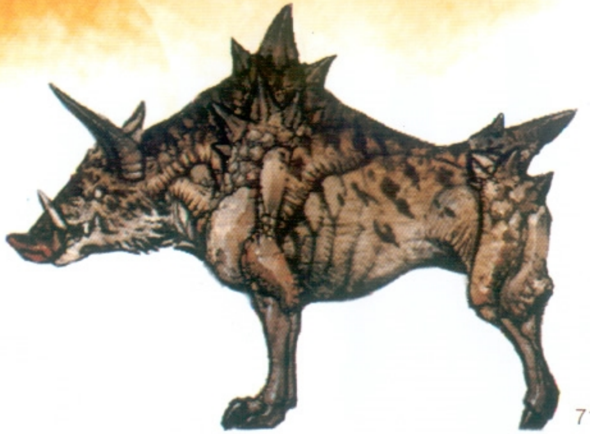
68



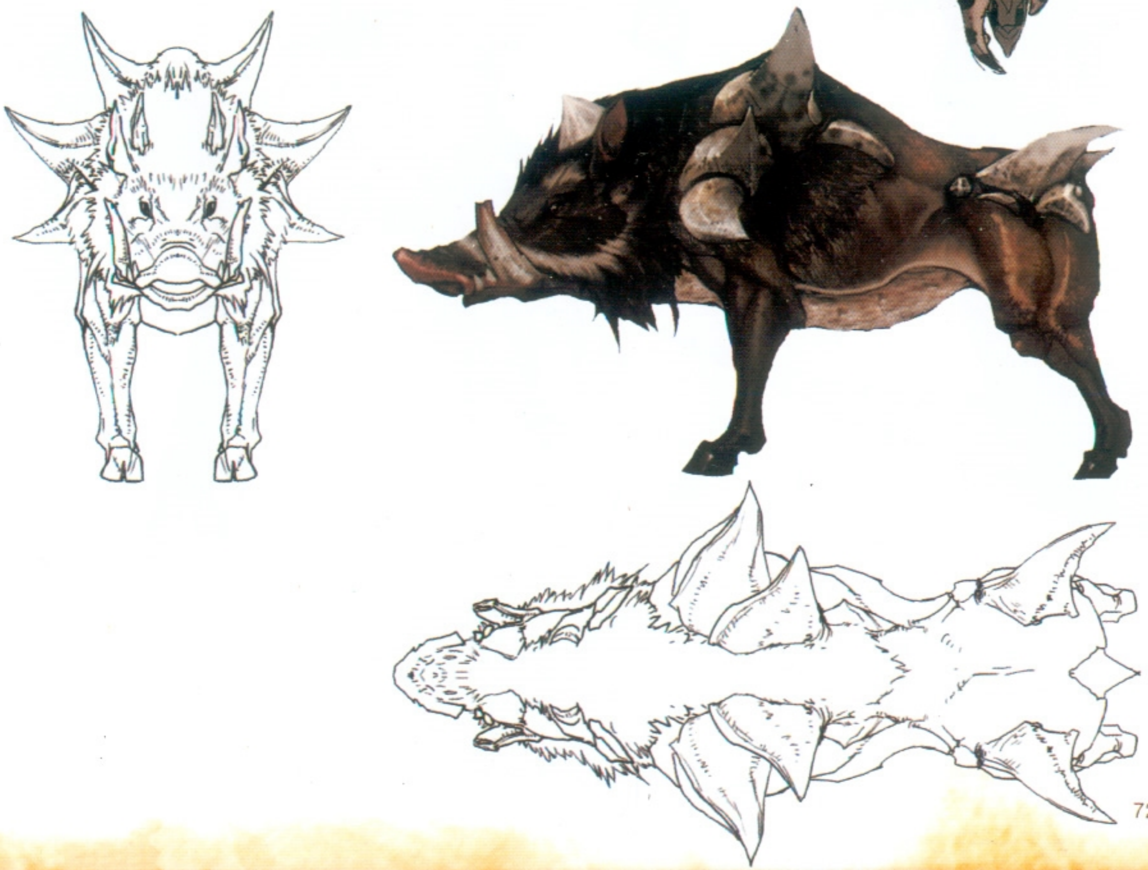
70



69



71



72

沙蟹



73

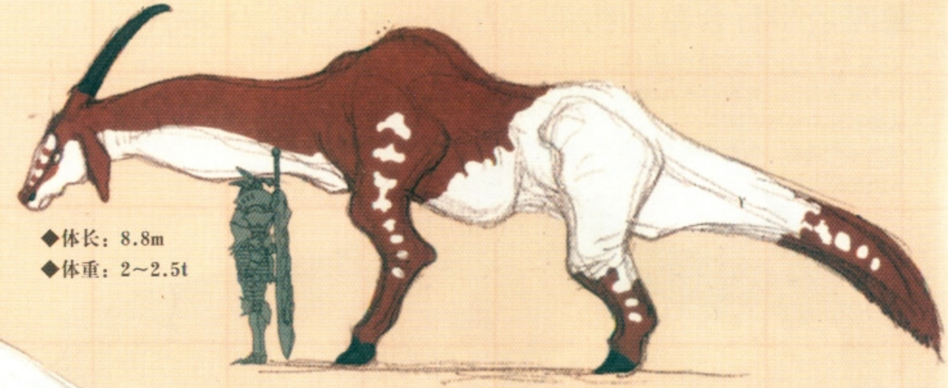
■中型四足步行食草动物第一方案~哺乳类篇~



<羊风格>

性格极其温顺，比较像家畜。
乳汁的营养价值也很高，怪物猎人也在城寨内饲养它们。
面对外敌时没有任何抵抗力。

◆体长：8～9.5m
◆体重：3t



◆体长：8.8m
◆体重：2～2.5t

<山羊・美洲鸵风格>

虽然它也倾向于家畜，
但性情暴烈难以饲养。
野生种被袭击后会作出激烈的抵抗。
肉质方面没什么问题，同样很适合食用。

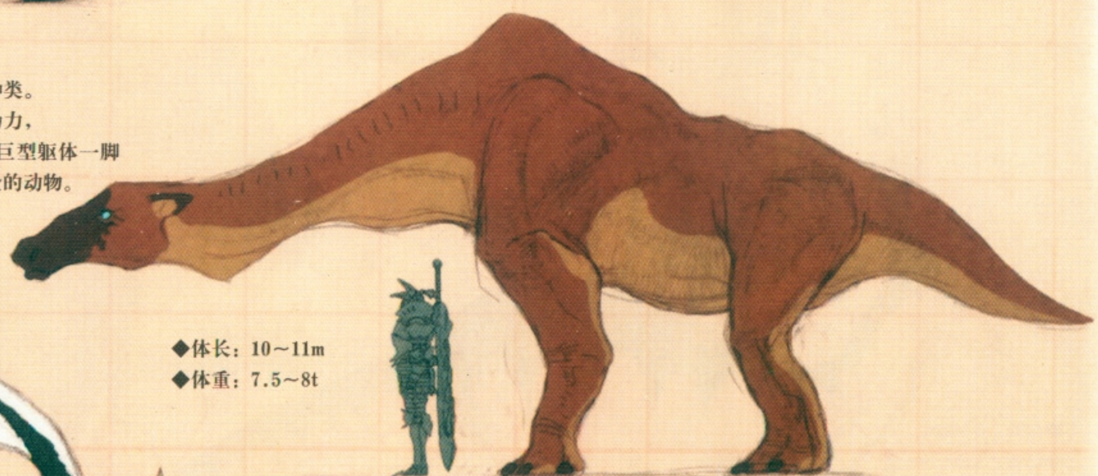


<麒麟・斑马风格>

对众怪物猎人而言既无益又无害的种类。
虽然在飞龙级的食肉兽类面前无能为力，
但袭击众怪物猎人的时候会利用其巨型躯体一脚将对方踢飞。只要不发怒就属于安全的动物。

◆体长：8m
◆体重：5t





◆体长：10～11m
◆体重：7.5～8t

<骆驼风格>

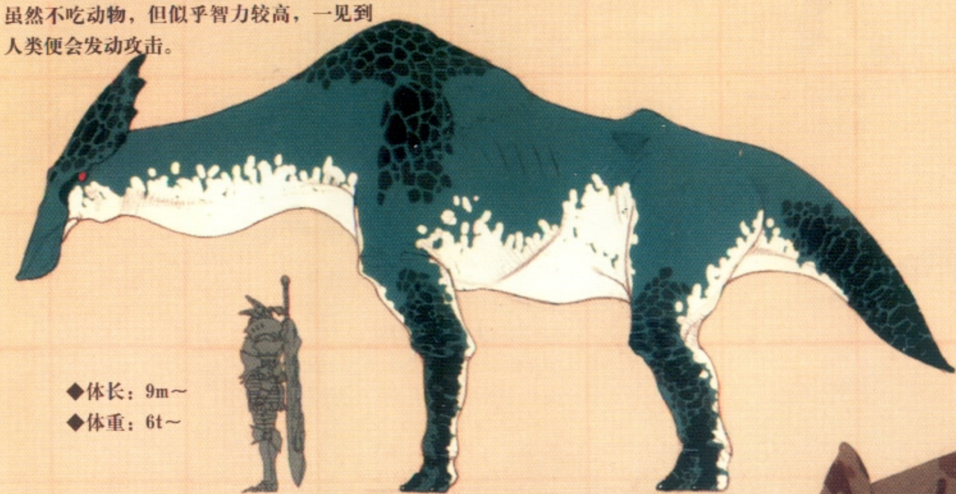
力气大消耗少，常被饲养用于运输、农耕的工作。
也适合用来进行拉货车等远距离的移动。

■四足步行食草动物第二方案～龙盘类～鸟盘类篇～

<腕龙骨骼·鸭嘴兽风格>

身为食草兽类，性格却极其凶暴，没有一头能够作为家畜来饲养。

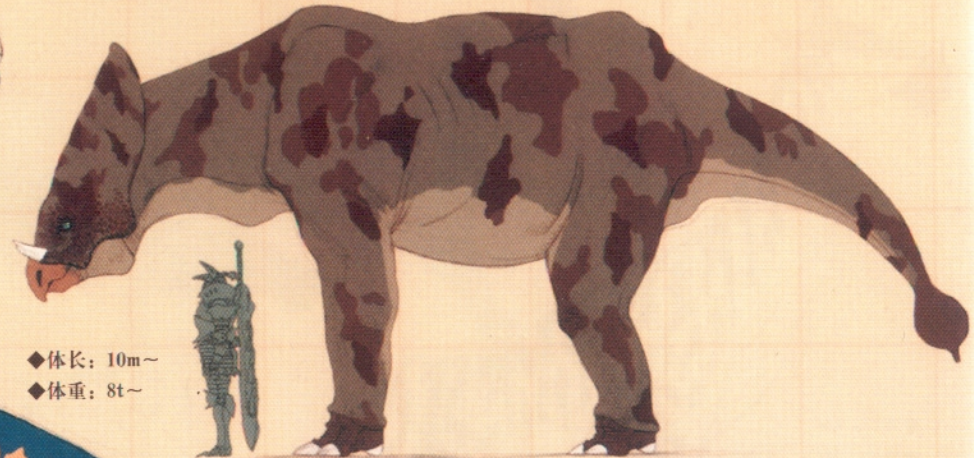
虽然不吃动物，但似乎智力较高，一见到人类便会发动攻击。



◆体长：9m～

◆体重：6t～





◆体长：10m～

◆体重：8t～

<原角龙·迷彩风格>

别名为“坦克”的狂暴型生物。力气比骆驼型更大，号称中型食草动物之王。

头盖部分由强有力的骨骼组成，因此曾屡次成为众怪物猎人的狩猎对象。

但如果是技艺不娴熟的猎人招惹了它们，恐怕会遭到十分厉害的反击。



◆体长：8～9m

◆体重：4.5～5t

<副栉龙风格>

栖息在水边的食草动物，平日里一般只会在水面上露出鼻尖。

主食是水草和阔叶树。在水中的动作较陆地上更为灵敏。利用尾巴和脊鳍可在水中自由游动。

◆◆猫哥布林武器变换◆◆

■哥布林突击队

主要使用弓箭进行攻击的哥布林，也会使用草药给同伴疗伤。





■哥布林盗贼

战斗能力较低但动作灵活的哥布林，会悄无声息地接近玩家并盗走其随身携带的东西。

一旦被其混入战斗中造成混乱，会非常令人头痛。它们基本上都采取从背后偷袭的手段，如果从正面和玩家相遇便会一溜烟逃走。







■哥布林战士

与哥布林调皮攻击手（带镐）相匹敌、采取近距离作战的哥布林。

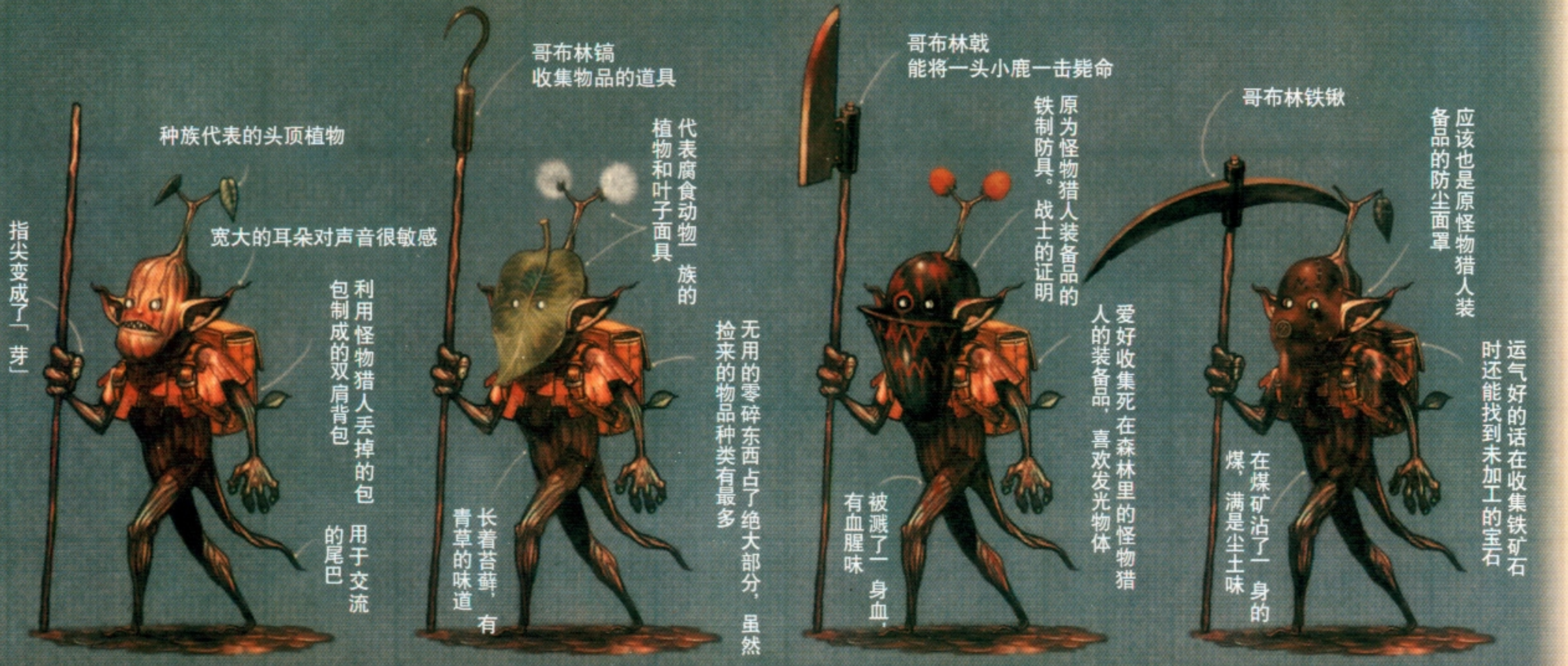
战士还会挑起空中战。对怪物猎人来说对付会飞的敌人是较为棘手的，因此感觉战士更为强大。



76

■森林分解者

设计理念：①为了让这次的舞台——原始广阔的森林和这种位于食物链最底层的生物发生关联，于是将其设计成了半兽半树的形态。
②这种生物被称为森林分解者，负责将死在森林里的生物进行分解。它们和与自己有着相同职能的鬣豹、猫头鹰关系极其恶劣。
③出生的地域、部族不同，性格的倾向也有所不同。分为收拾掉落物的类型、凭喜好进行战斗的类型、栖息在大山中不断分解周围山岳的挖掘型、生活在水边的潜水型等许多种类。它们身体的一半为植物，所以在水分很少的沙漠等地只存在一些珍稀种类。



■哥布林标准型
不属于任何种类的哥布林。以森林里起源树的洞为栖息场所。时间久了，其体内便长出了芽，堪称回归了森林本色。

■哥布林清扫工
拥有“垃圾收集站”之别名的哥布林。如今也在为保持森林清洁而孜孜不倦地工作着。见到怪物猎人们掉落的东西便会立刻捡回去。

■哥布林调皮攻击手
最血气方刚的哥布林，只要发现猎物便会毫不犹豫地冲上去。一旦聚集了足够多的数量，还可以向大型野兽发动袭击。

■哥布林矿工
跟着栖息在山中的哥布林。日夜都在忙于分解（挖掘）山岳，在哥布林当中属于非战斗型的种类。

77



78



79

遗迹哥布林



80



坑道哥布林

81

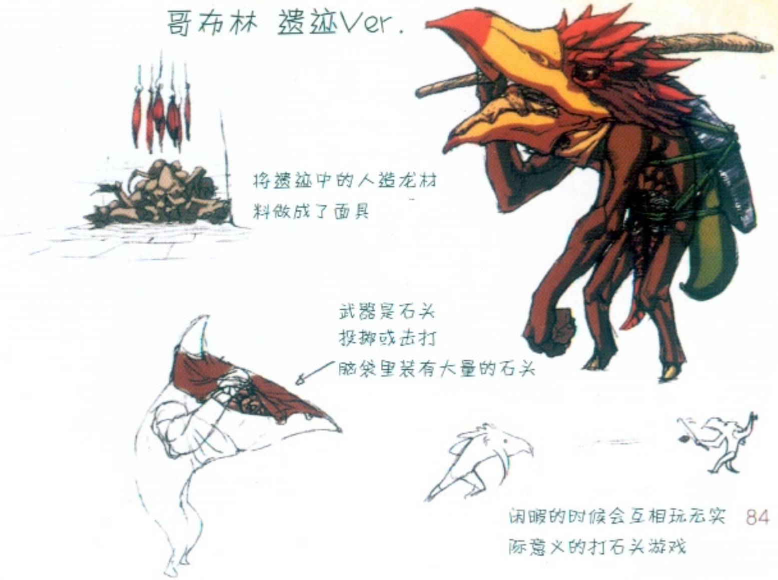
哥布林 沙漠Ver.



82



83



哥布林 遗迹Ver.
将遗迹中的人造龙材料做成了面具
武器是石头
投掷或击打
脑袋里装有大量的石头
闲暇的时候会互相玩无实际意义的打石头游戏

84



威吓别人时毛会竖起来
开心的时候
晃来晃去
怪物猎人用过的盾
用尾巴的动作和姿势来表示自己的心情
武器。
在胡桃上开孔，再用树枝从中穿过
破破烂烂的衣服

85



86

哥布林

面对冲着自己的头和脖子而来的捕食者
其对抗手段是
↓
变化头部的位置

在通常看上去像头和脖子的地方其实只是角而已
因此就算被咬了也没有什么危险

在角被咬到时会用武器进行反击
戴面具则是因为角的蒙骗效果还不够强烈

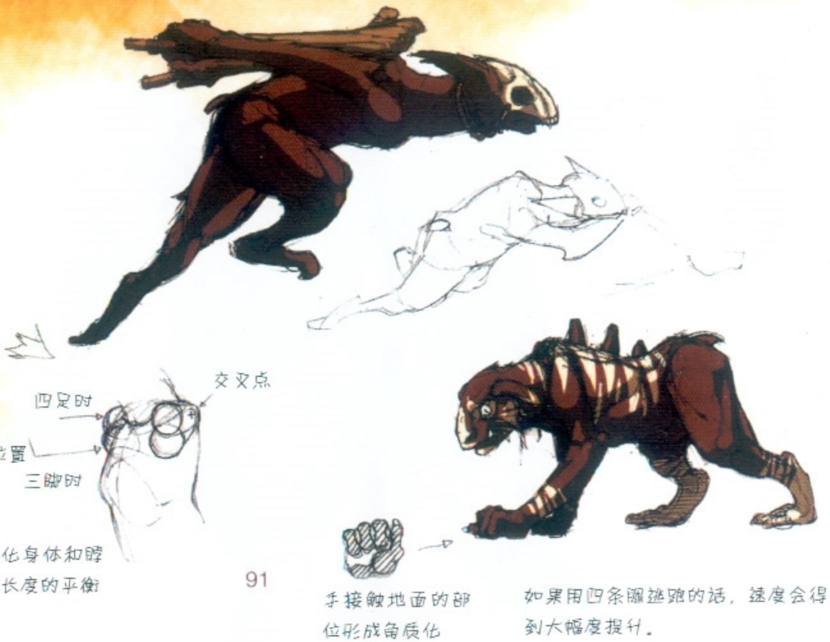


87


88


89


90


四足时
交叉点
肩的位置
三脚时
变化身体和脖子长度的平衡
手接触地面的部位形成角质化
如果用四条腿逃跑的话，速度会得到大幅度提升。
91


鬣狗哥布林
92


93


为了适应各处变化多端的环境而将特殊的粘菌附在脸上
四处奔波拾掇各地的掉落物
它们经常袭击怪物猎人，借此获得了大量物品。
94



■森林哥布林■



■坑道哥布林■



■遗迹哥布林■

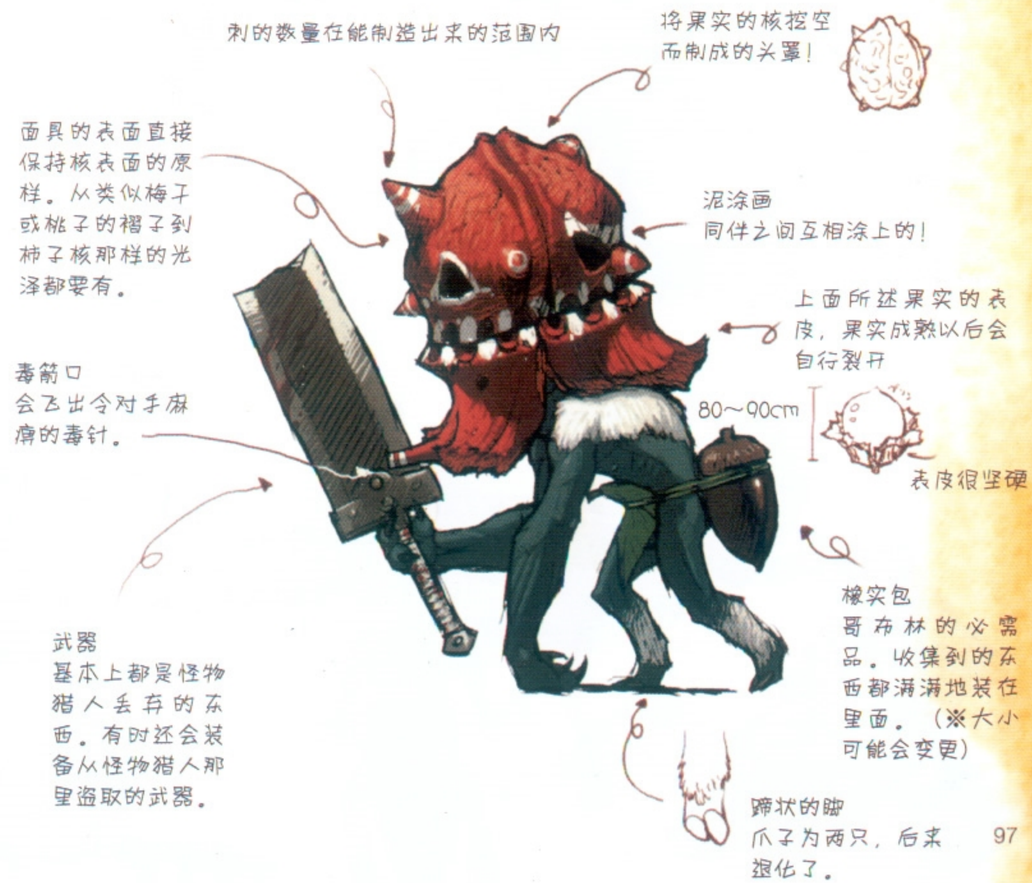


95



96

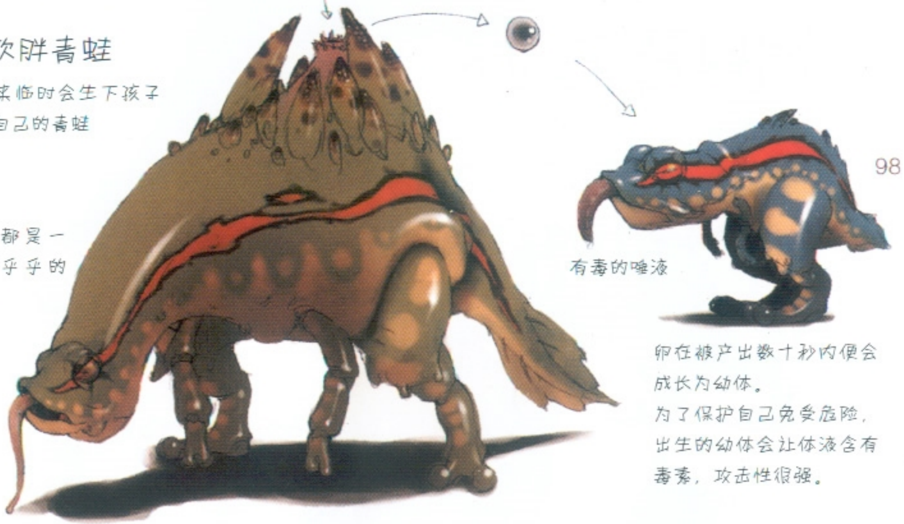
MH哥布林



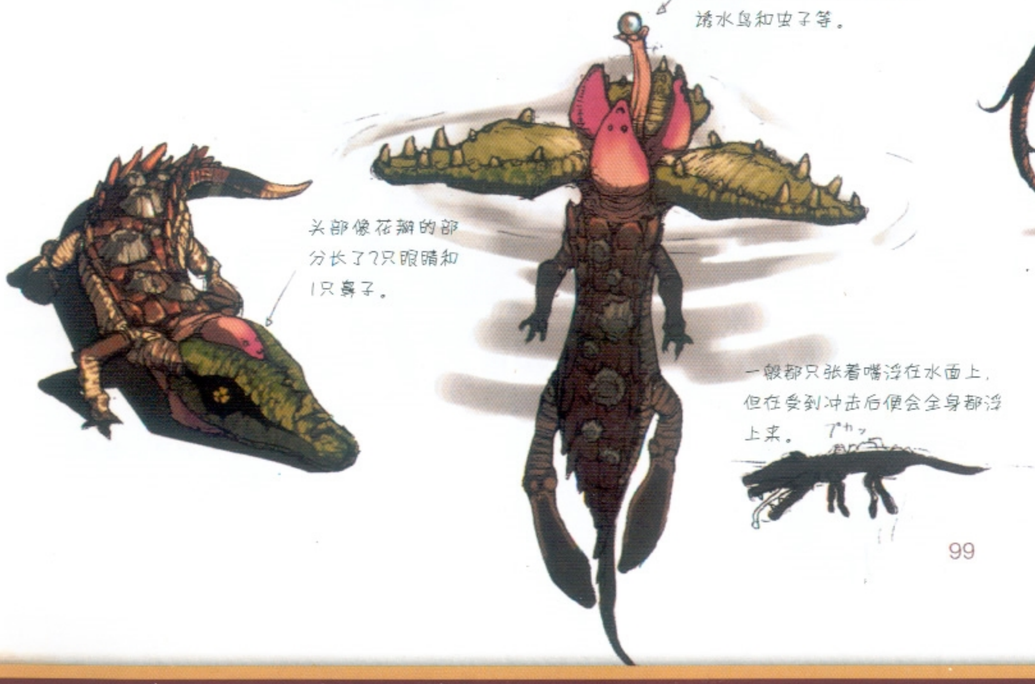
97

软软胖青蛙

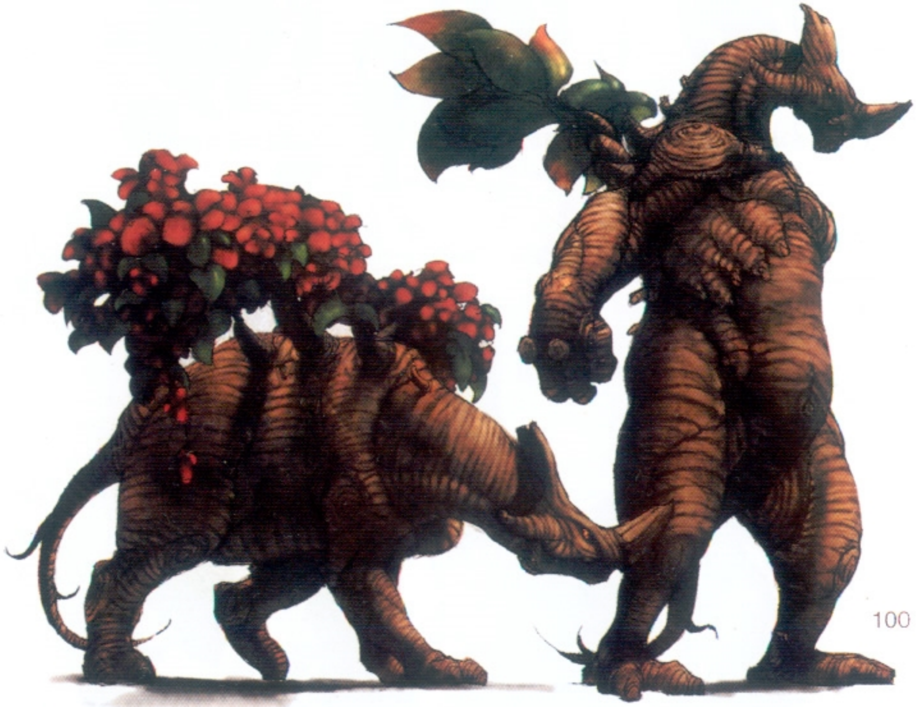
危险来临时会生下孩子
保护自己的青蛙



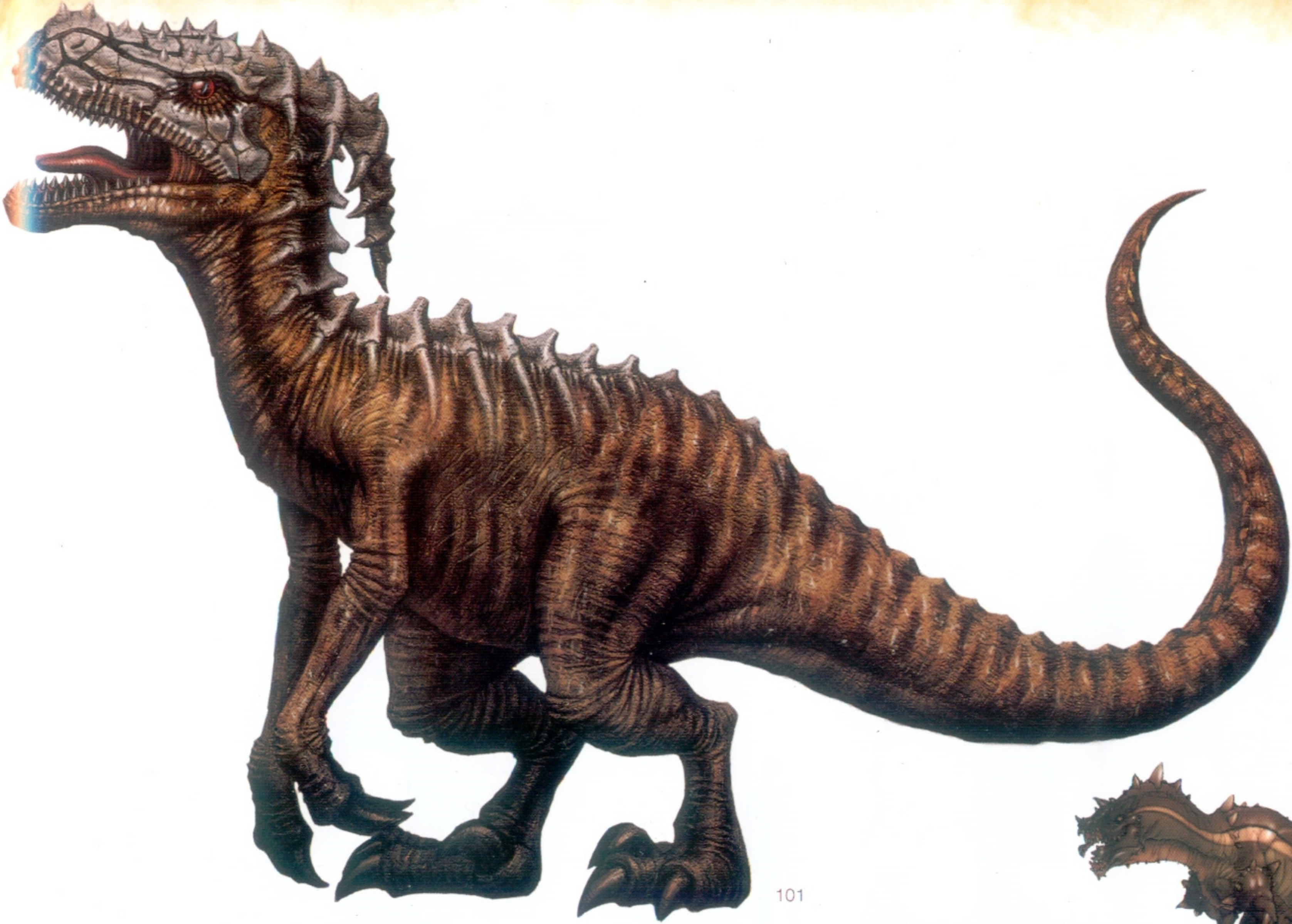
98



99



100



101



102



103



104



蟹怪的原案
生长在条件严酷的沙漠中、与鬼仙人掌共生的巨蟹。能将在绿洲给仙人掌喝的水渗入体内以便在沙漠移动。
平时都把身体隐藏在沙漠里，在地面上只露出仙人掌的部分，本体则在地下伺机捕食小型怪物。

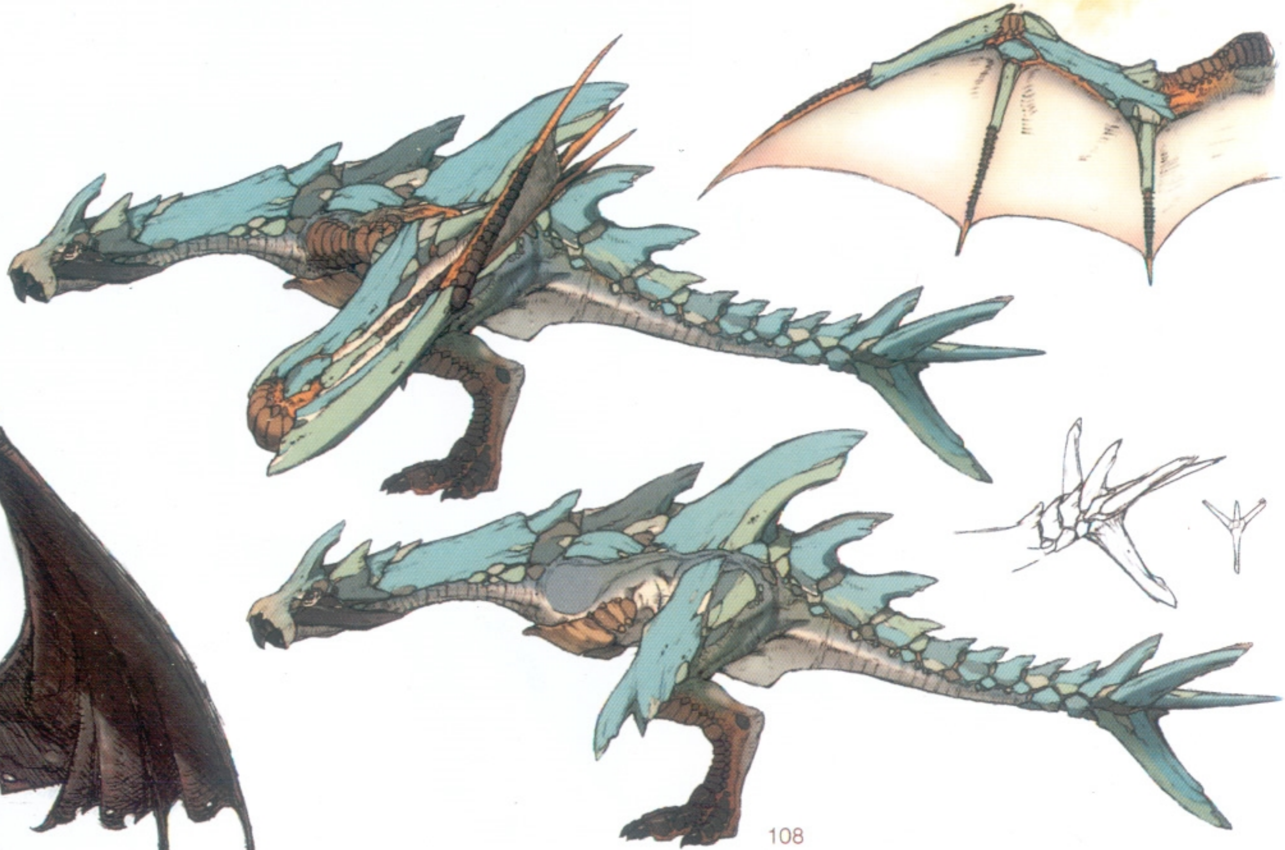
105



106



107



108



110



109



111

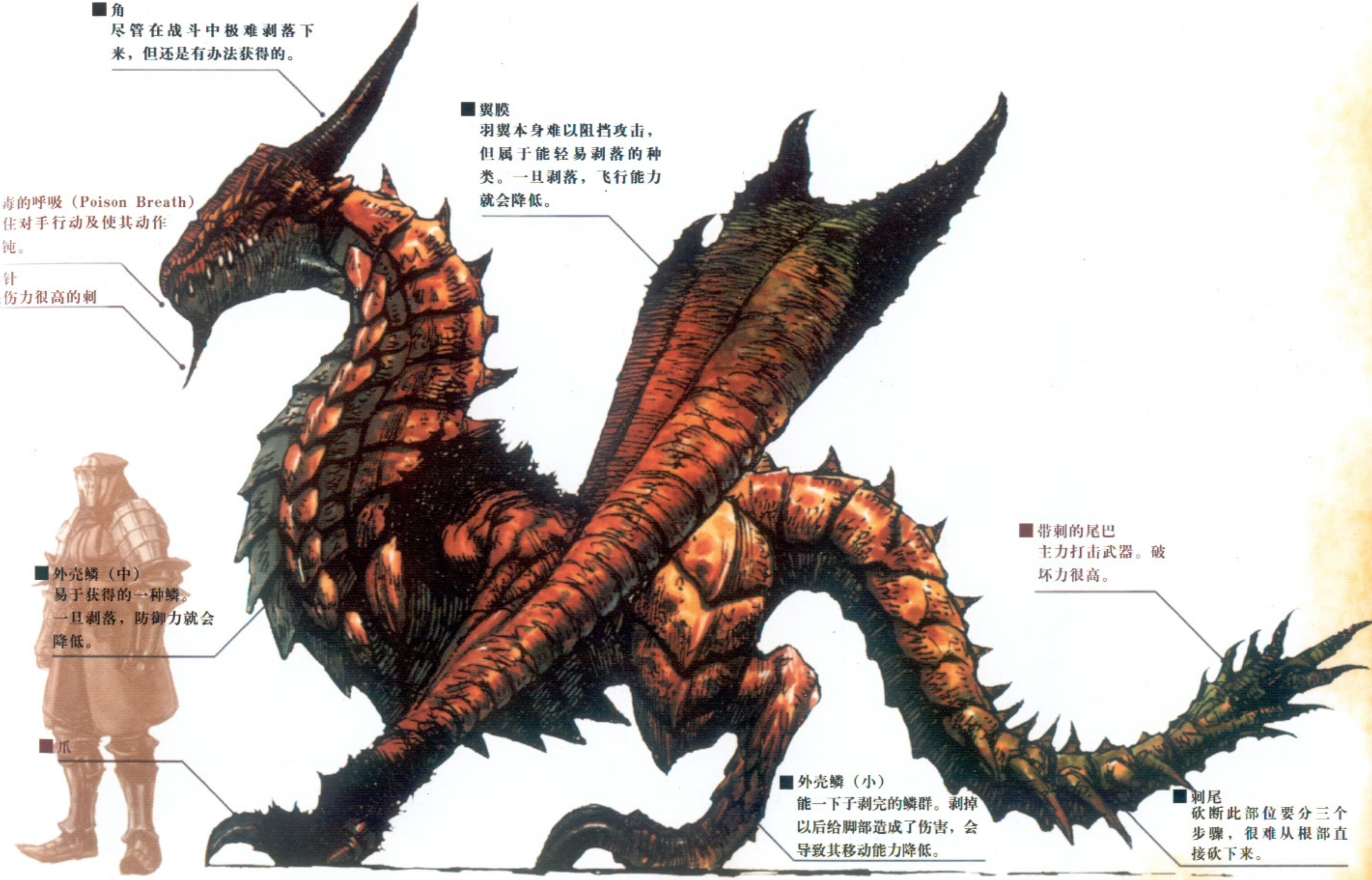


112

原型飞龙

■ 红字…用于攻击的部位

■ 蓝字…能剥落的部位



113

豹龙

字名：Leopard Dragon

理念

■ 设计理念：剥下后能用于加工的部位可以用肉眼看见。
有着浓密体毛的四足食肉型猛兽。性格狡猾而残忍。没有一对一地和怪物猎人战斗过。

■ 建模理念：四足步行型、逆脚、小型怪物
浓密体毛、摇晃的肋骨、运动的肩胛骨的表现
砍断脖子、砍断胴体、砍断尾巴、砍断翅膀、尸体建模也要考虑制作

■ 动作理念：四足步行型、逆脚、小型怪物
加入飞扑等特殊动作
设计动作时要将其灵敏、凶恶、狡猾的性格考虑进去

■ 生态系：即使和其他夜行性生物相比，它在黑暗中的移动速度也是快得惊人。这想在短时间内捕捉到它的动作是一件极其困难的事情。后背的硬质化羽翼成为了保护身体的盾，在密林中疾驰时会折叠在背上，将风阻化为最小限度，这样它就可以最快速度捕捉猎物。此外，它们疾驰的时候也会对障碍物形成一定程度的破坏。
从这个种类身上剥下的皮和鳞很受欢迎，有许多的怪物猎人都尝试去狩猎它们。但由于其性格凶恶而又狡猾，导致成功率很低。特别是其羽翼的各种耐性防御能力都很优秀，可直接加工为盾等制品，因此备受珍视。

■ 获得物：豹龙的羽毛・豹龙的鳞・斑点花纹的皮・斑点花纹的角・豹龙的尾巴・豹龙的爪子



▲剥下以后便不再具有强大的防御能力，可实现箭一类飞行道具的效能。经过加工可成为强有力的盾。

能加工成武器（枪）的角。▶

▼可扎在树上实现杂技式攻击的锐利尾巴。经过加工可制成斧系的武器。

114

■ 颚飞龙方案

- 嗅觉（视力退化）
- 凶恶
- 徘徊、追踪者
- 全身发霉。吐出有霉味的气体



●让装备品发霉的效果●

布系、皮加工系的装备将被弱化

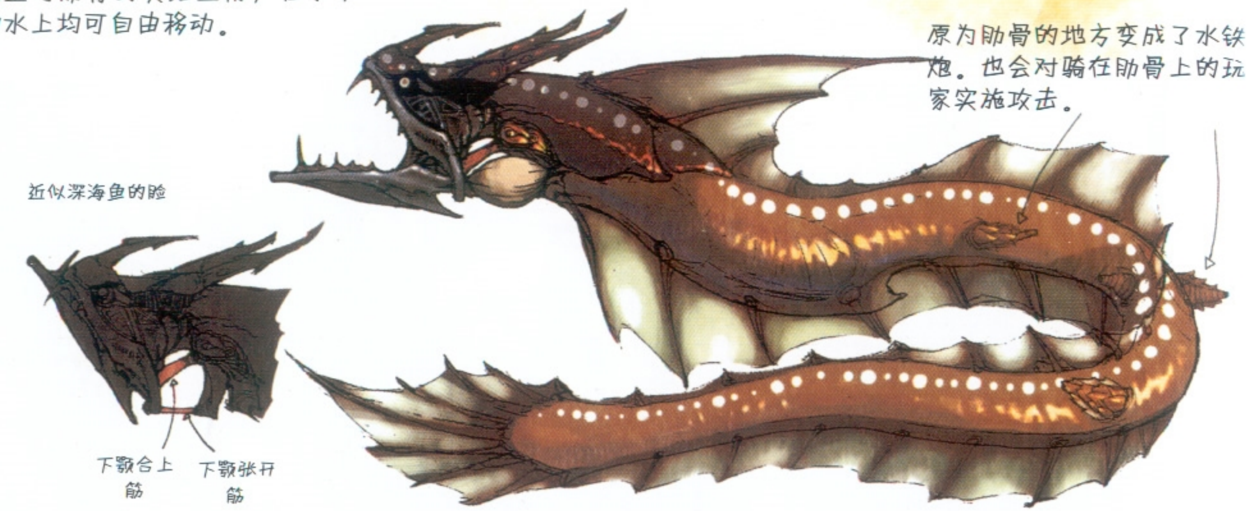
●让食品发霉的效果●

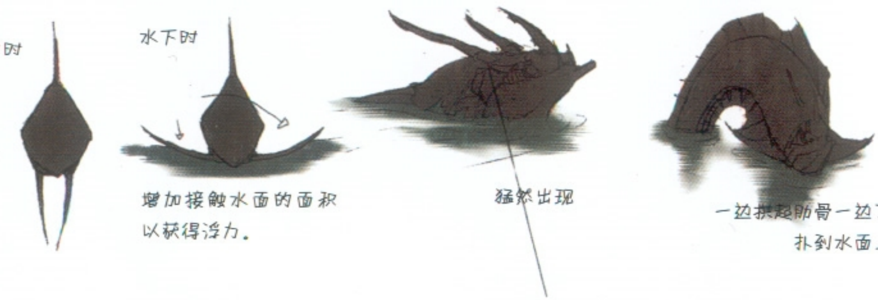
使怪物猎人所带的食物、草药等食品类无法食用。也可将生霉的食品用作圈套。

115

腔棘鱼龙

通过对肋骨的灵活运用，在水中和水上均可自由移动。





鳗鱼兽



秃鹰飞龙

食用腐肉的飞龙

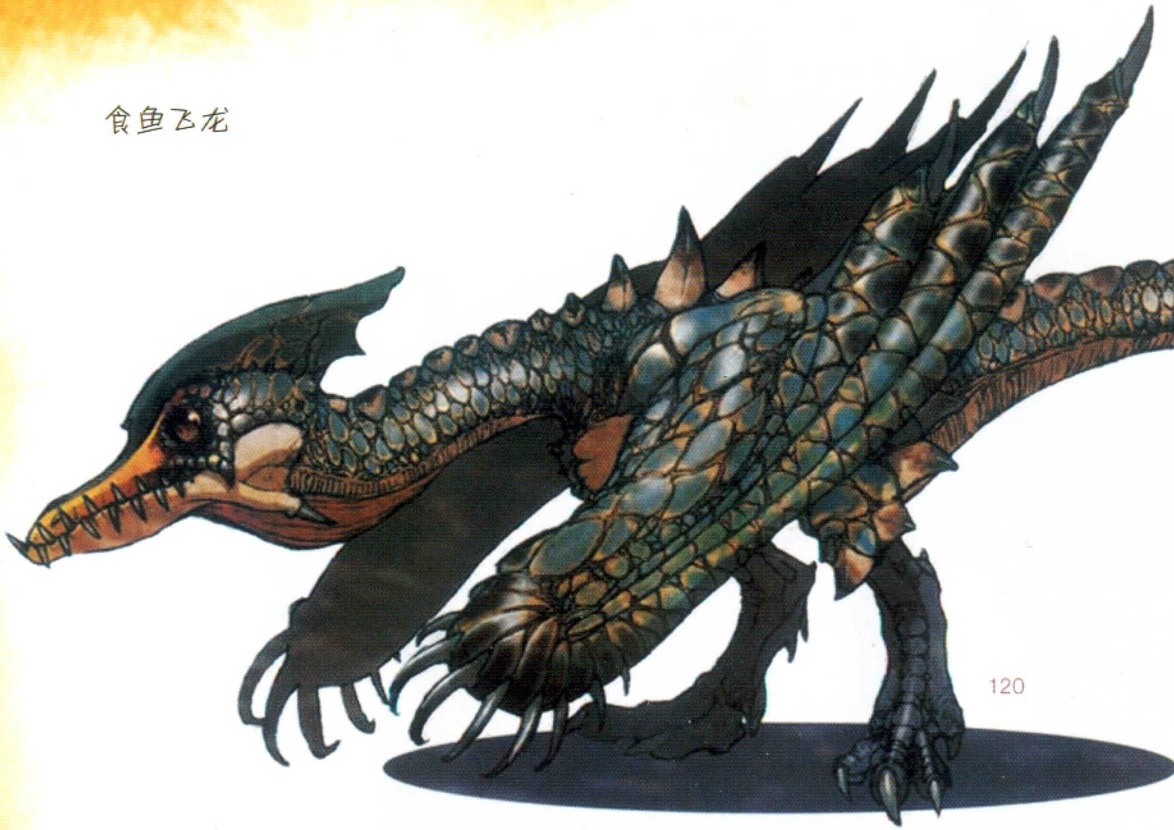


118

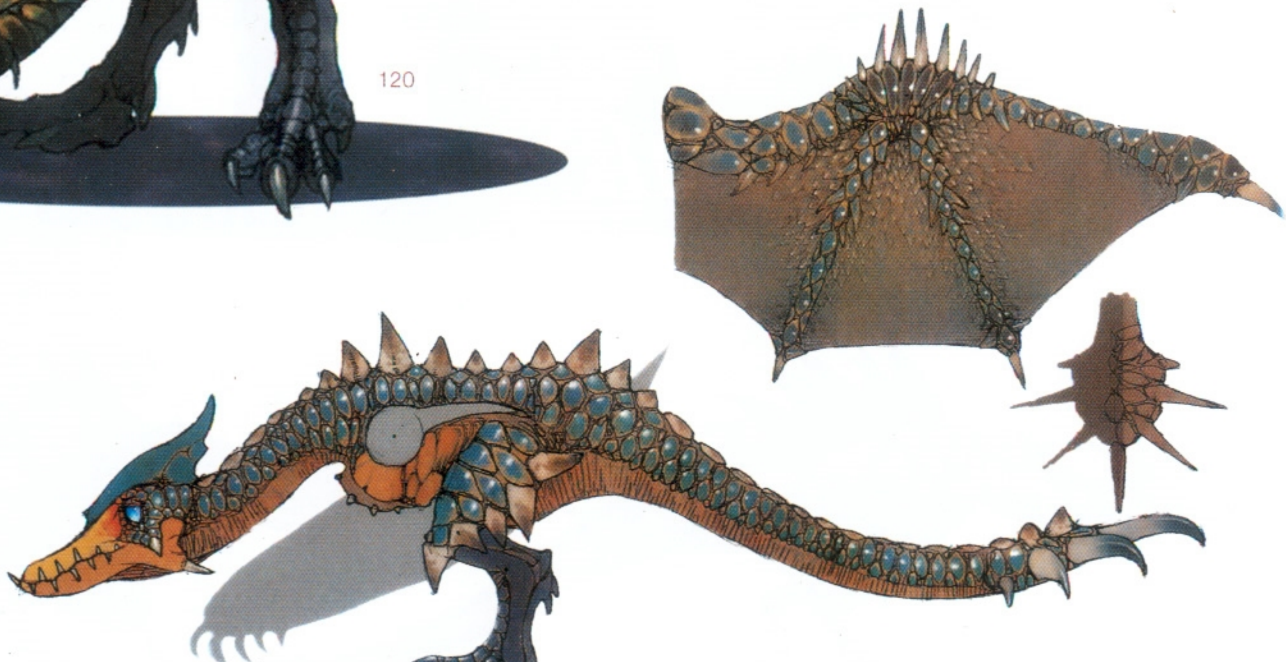


119

食鱼飞龙



120



121

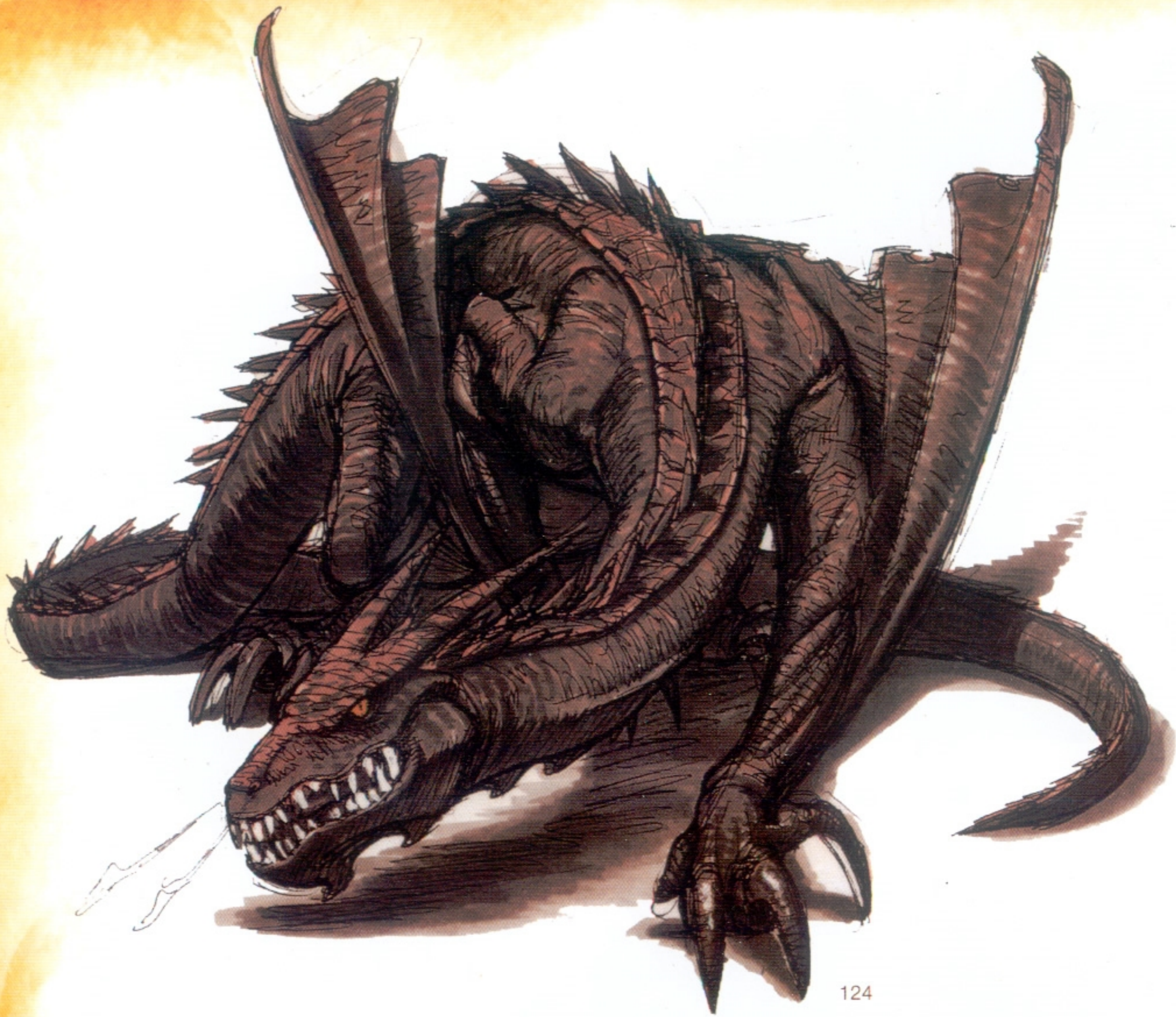
像石狮的飞龙



122



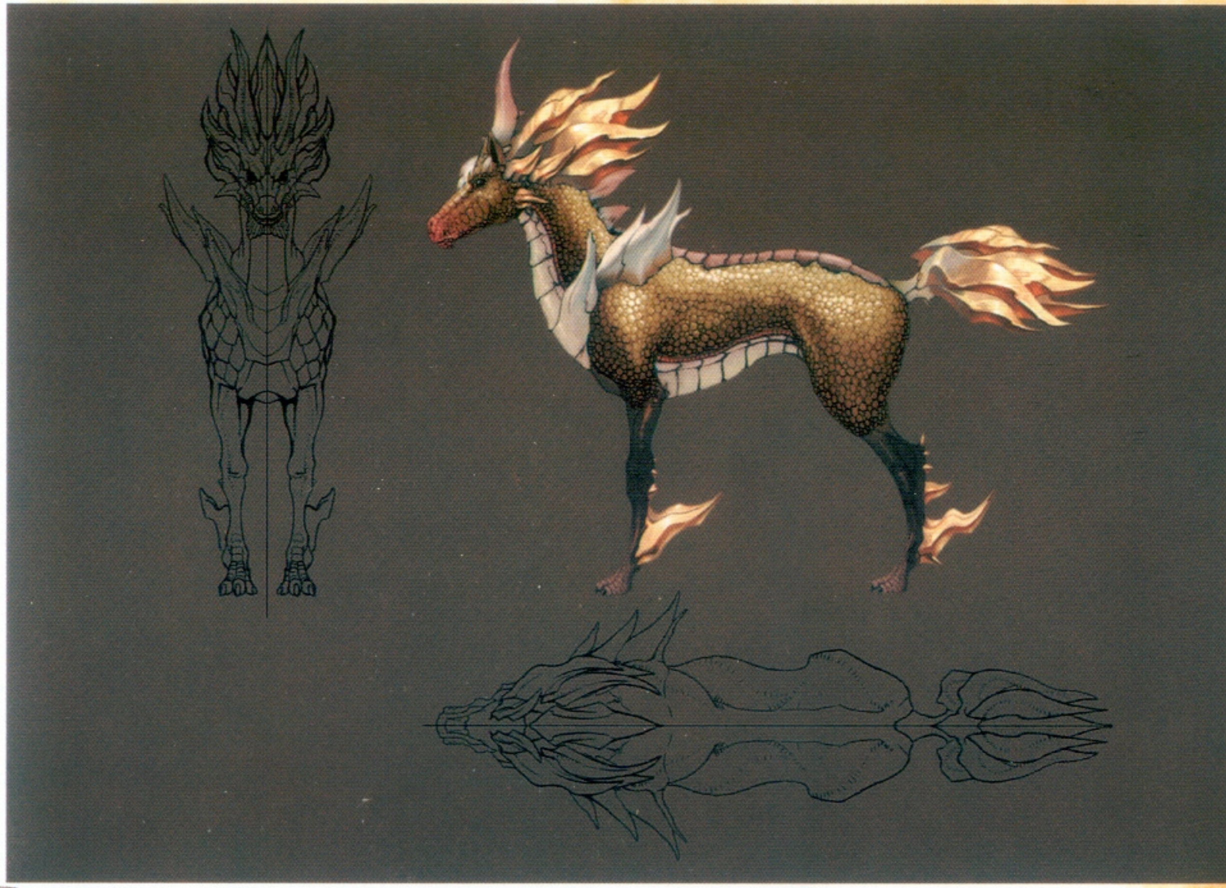
123



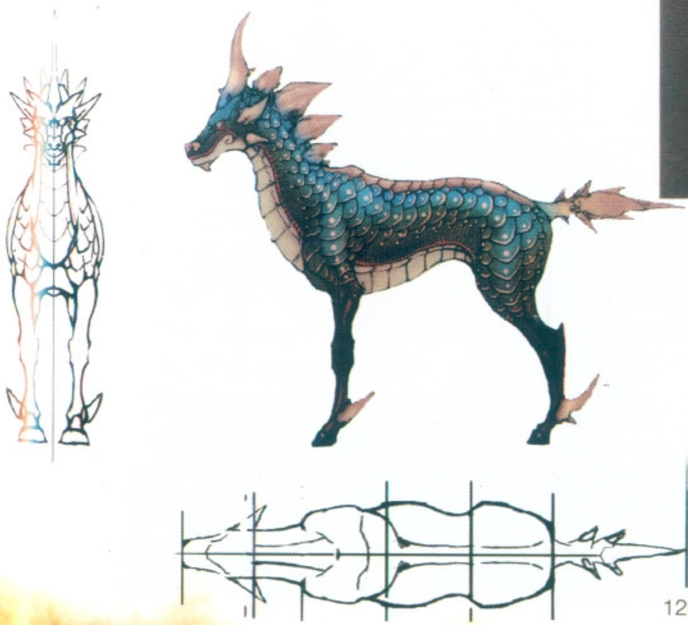
124



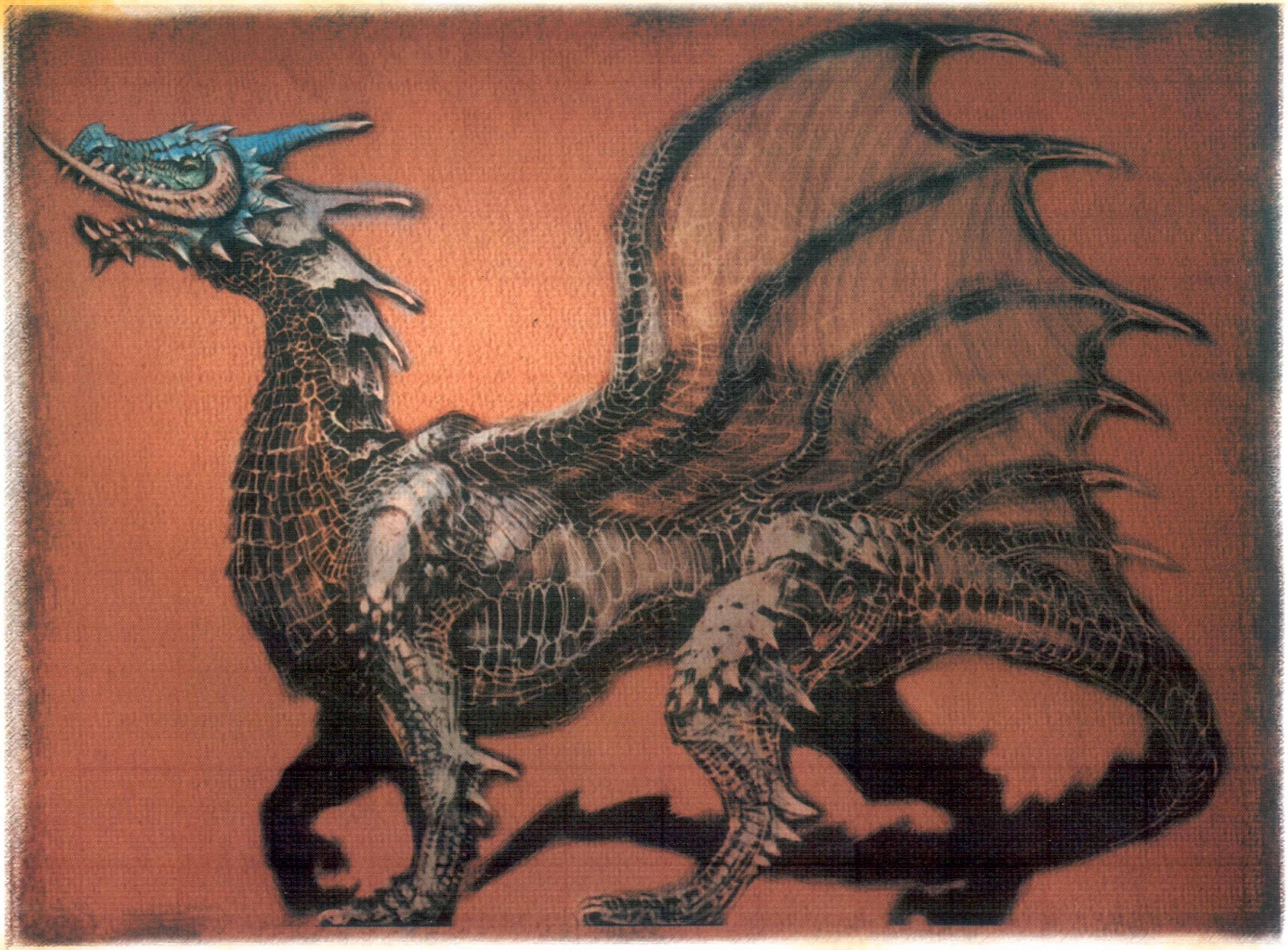
125



127



126



128



129



脸上覆盖着甲壳。

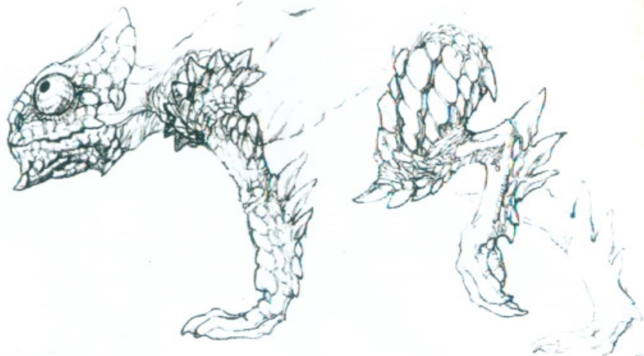
能看穿整个身体的
眼睛。这时就算用
隐身材料隐藏自己
也没用



后背的膜的内侧和尾巴背面
都带有隐身材料，覆盖到身
体上以后会将其隐身。



·脸不同，身体细长



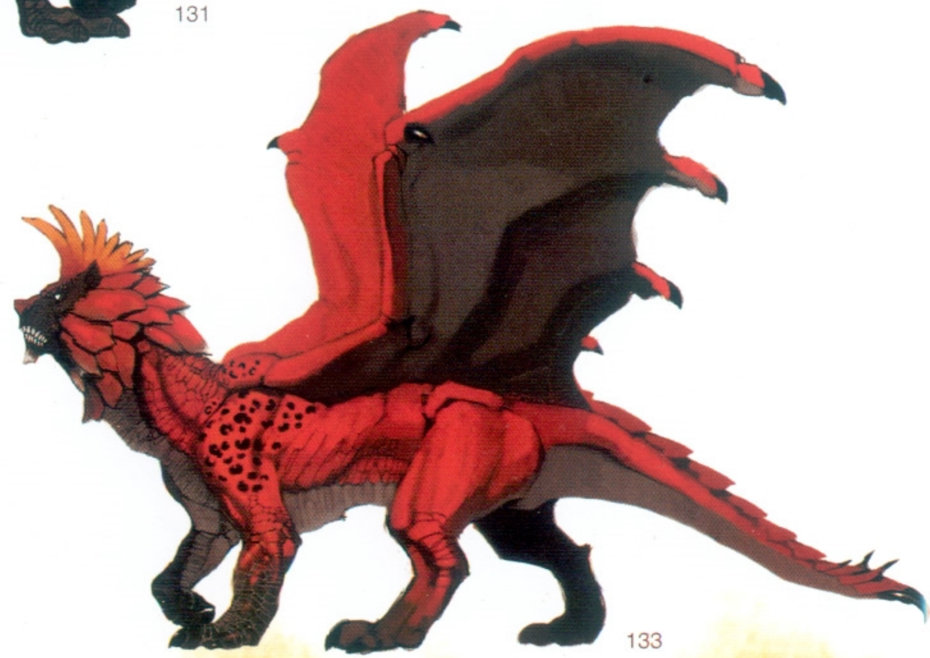
130



131



132



133

STAFF COMMENT

在制作《怪物猎人2》时，由于尝试向奇幻部分挑战，因此追加了古龙种。还有一个目的则是希望它们能在写实性方面超越火龙、雌火龙等已有的怪物。（藤）



135

瓦斯龙（暂定）

头部会因吸进空气而膨胀起来



腹部因为正对吸进来的空气供暖，所以会发出红色的光。



· 用腹部的热量来为吸入头部的空气保暖，从而让身体悬浮起来【气球】
· 通过从鳍足空出的孔释放空气来实现移动。
· 要阻碍其悬浮，是抽出空气还是使空气冷却呢？
· 像海星一样覆盖在猎物上展开攻击。把猎物吃进嘴里以后咀嚼一阵，能削减猎物的体力最大值。

134

136

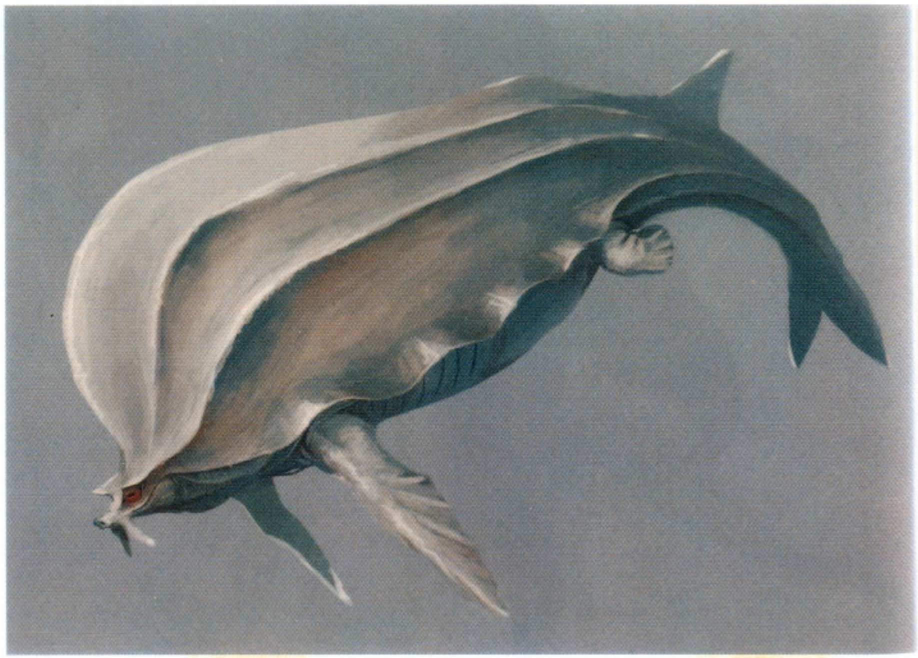


小章鱼的卵和茧。被蜘蛛网一样的东西包裹在一起。
※蜘蛛网状的东西是和其后背的皮肤直接连在一起的，就算瓦斯龙膨胀身体也取不下来。
另外，卵和茧可用炸弹（可以的话最好采取直接攻击的方式）进行破坏。到那时，瓦斯龙的瓦斯喷射器官也能够破坏掉。造成的伤害也会诱发更大强度的瓦斯泄漏。

※瓦斯龙和小章鱼的关系
小章鱼将生长在瓦斯龙背上的植物当作自己幼虫期的食粮。（这种植物只能在有瓦斯龙放出的瓦斯和日光的条件下生长）瓦斯龙也借此清扫了放出瓦斯的器官，两者属于共生的关系。

※瓦斯泄漏的状态靠时间来恢复。
在有小章鱼的情况下能恢复得更迅速。
在瓦斯泄漏时膨胀身躯的话，后背会喷出瓦斯，这时是严禁烟火的。烟火会引发大爆炸，将位于其背上的生物全部消灭。在强度瓦斯泄漏的状态下破坏性会大大增强，连瓦斯龙自己也会受到伤害。

137





138

类龙兵器

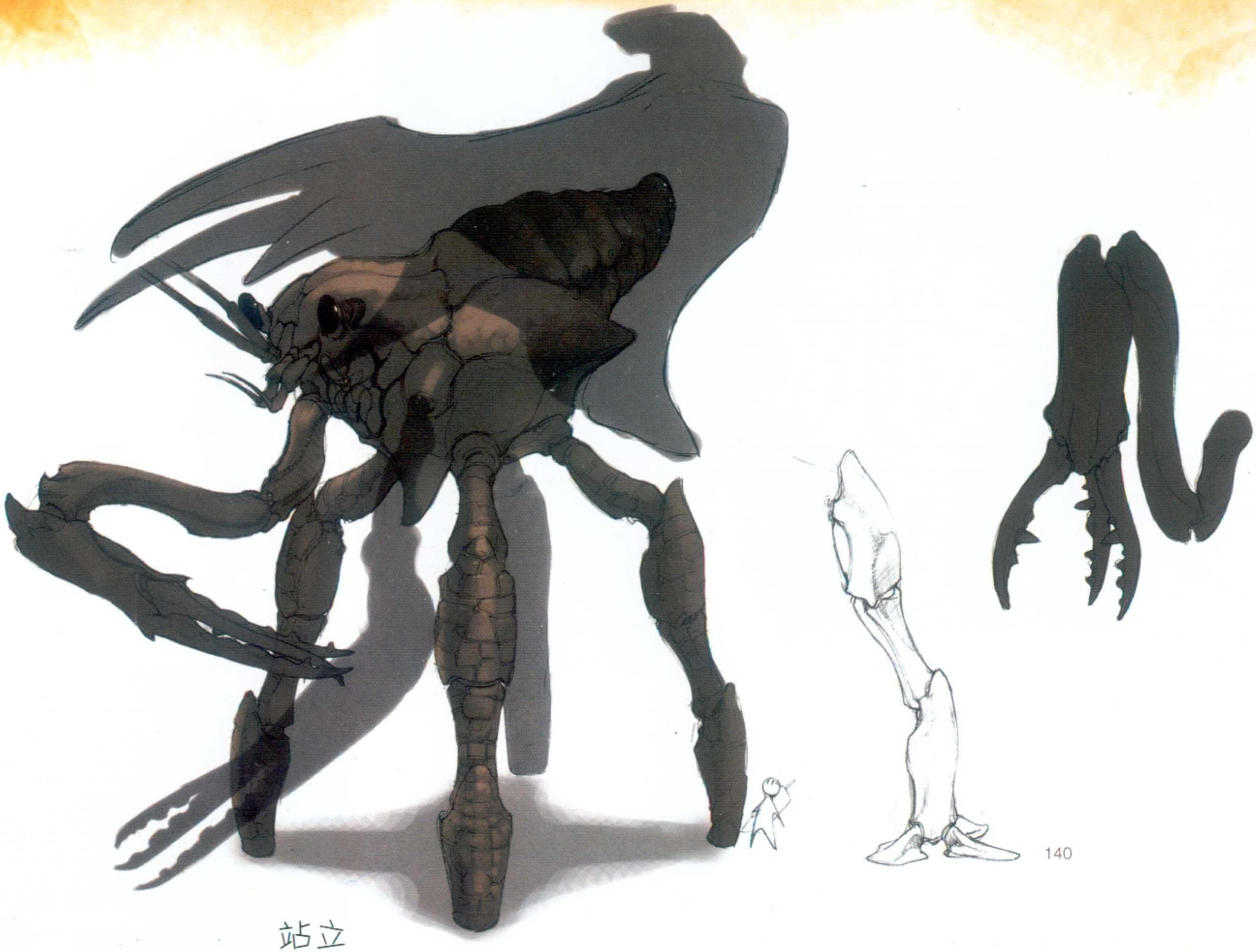
从在森林里发现的遗迹（古代的仓库）当中发现的龙大战时代的兵器。根据记载，要制造出一台龙机兵需要30多头成年龙作为材料。

其能力几乎可与龙相匹敌，体力·耐久力·火力，不管哪一项都超乎寻常的强大。

造龙技术在龙大战时达到顶点，与此同时，一些专门从事捕龙事业的人（怪物猎人的祖先）对它们的滥捕行为也日趋激烈。
从那个时候开始，人类开始与龙展开一场大战，并一直持续到双方即将灭亡之前。

139

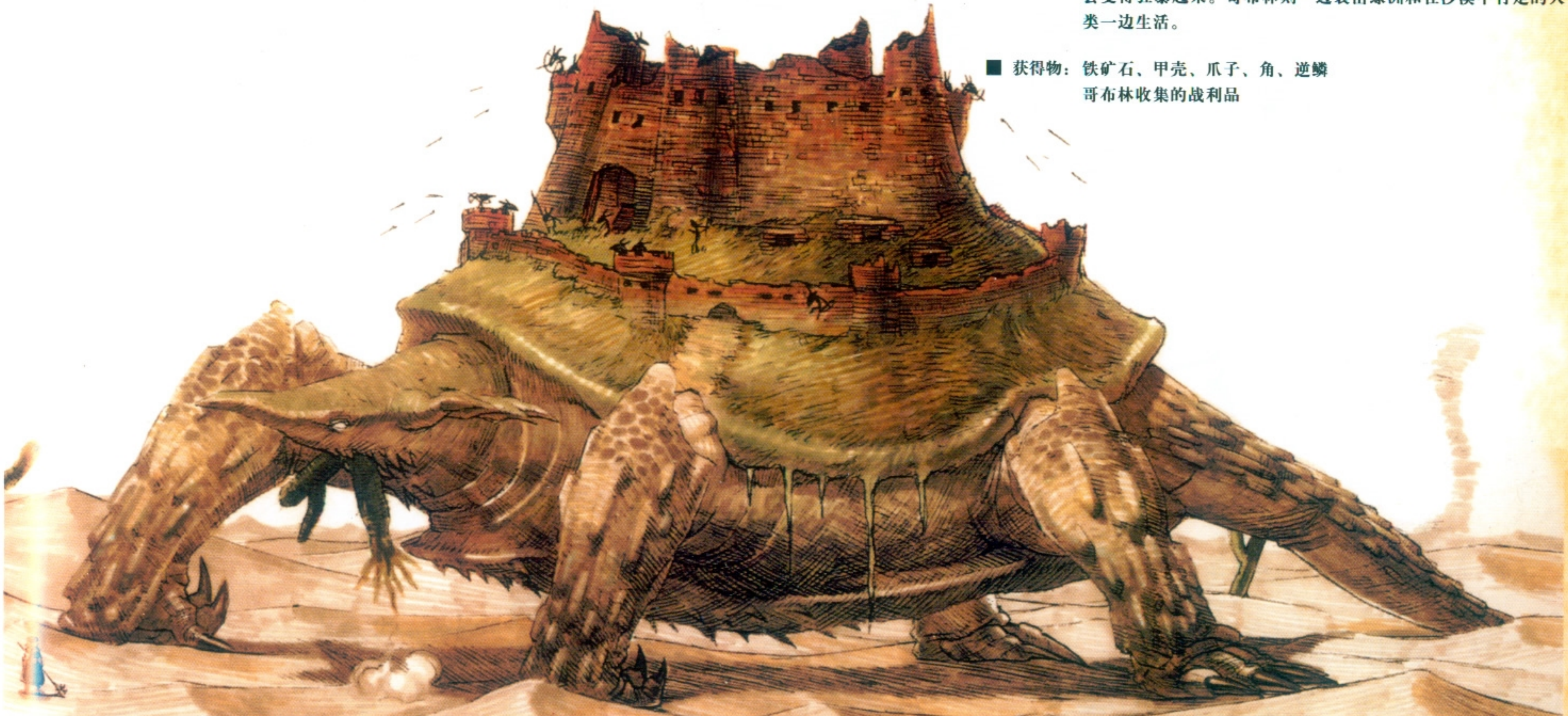


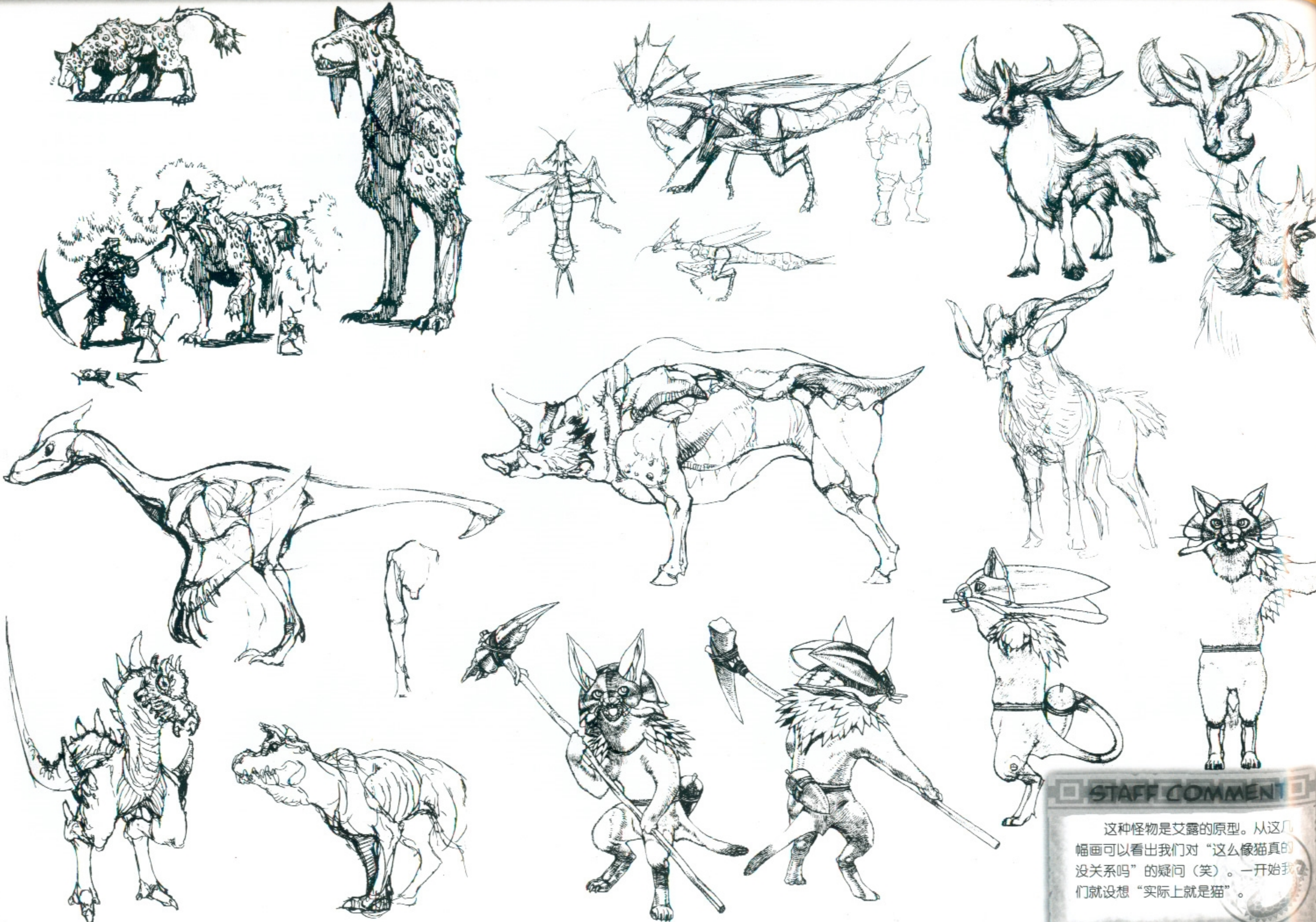

站立
140

■ 寨龙（学名：earth dragon）
■ 沙漠哥布林（学名：desert goblin）

■ 生态系：寨龙后背的甲壳非常脆弱，仿佛为了弥补这一缺陷，沙漠哥布林在上面建起了城寨。两者基于共生的关系而诞生，龙是为了保护后背这个弱点，哥布林则是为了保护自己不受外敌和天敌的威胁。龙漫步在沙漠上，以仙人掌为主食。平常性情都很温厚，但当哥布林们为了防止外敌进入而故意碰触它的逆鳞时就会变得狂暴起来。哥布林则一边袭击绿洲和在沙漠中行走的人类一边生活。

■ 获得物：铁矿石、甲壳、爪子、角、逆鳞
哥布林收集的战利品

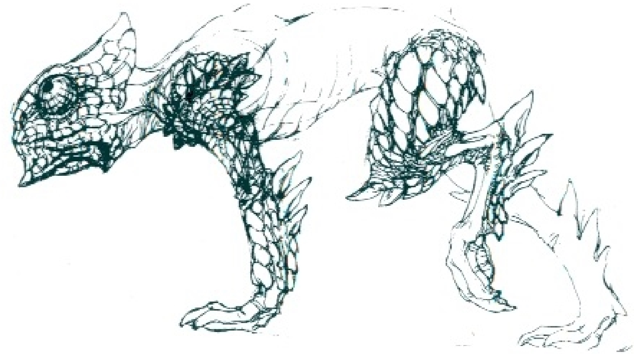




STAFF COMMENT

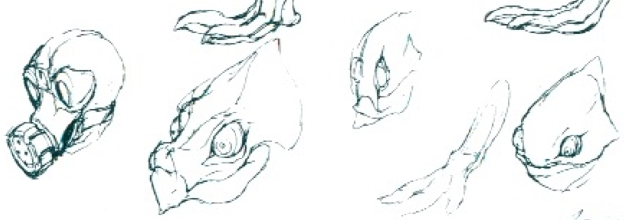
这种怪物是艾露的原型。从这几幅画可以看出我们对“这么像猫真的没关系吗”的疑问（笑）。一开始我们就没想“实际上就是猫”。











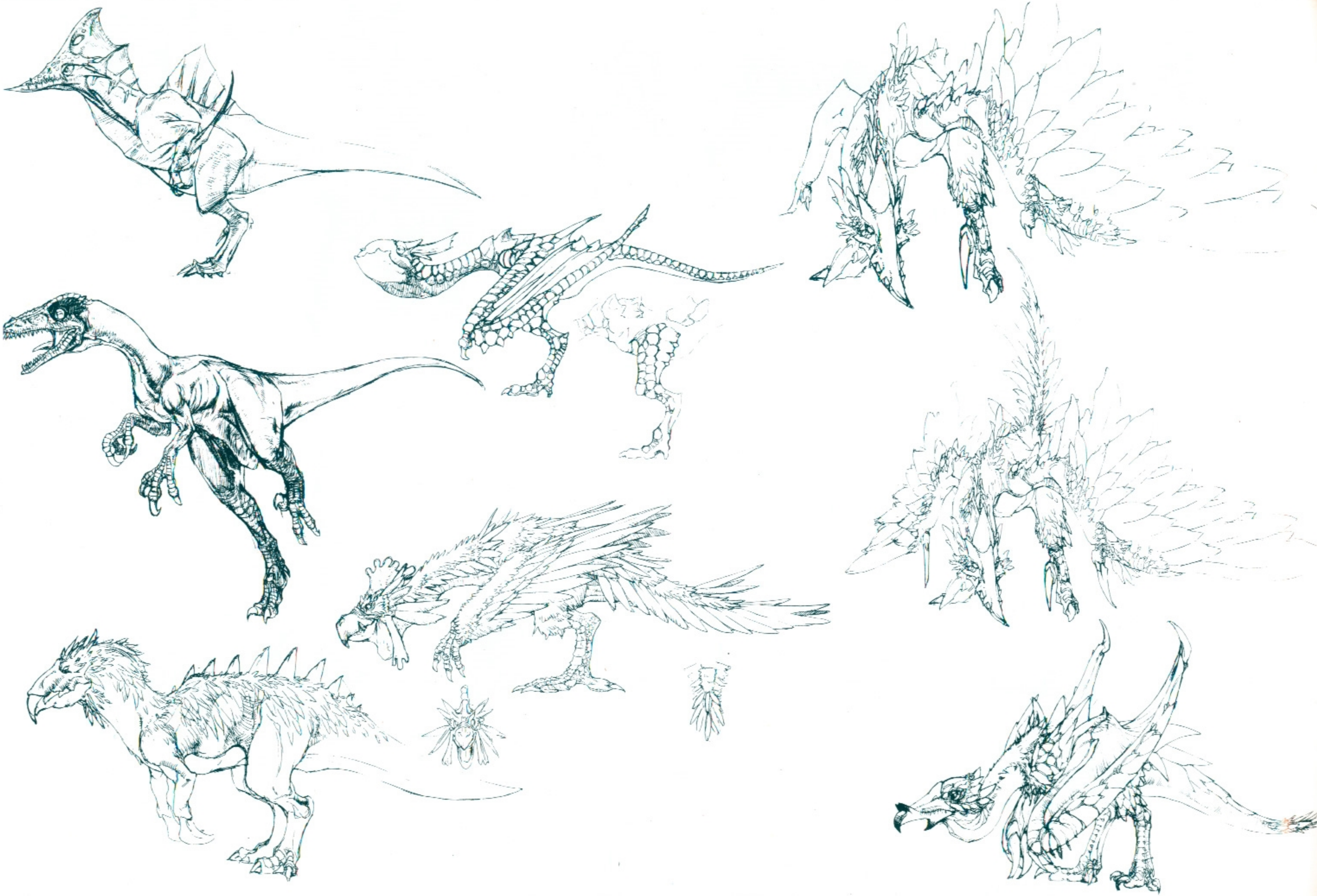
STAFF COMMENT

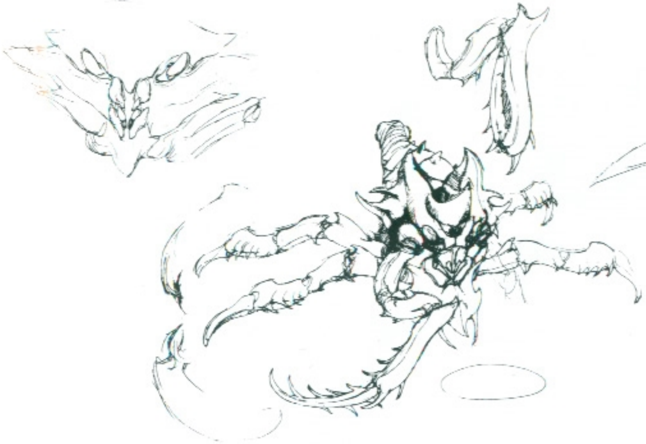
变色龙之类的生物就是霞龙的原型。我们原本想制作三种古龙，被风包围的，缠绕着火焰的，而擅长变化的古龙则能够消失不见。既然有“消失”这个要素，我们一下子就想到了变色龙。一开始我们提出过这样究竟好不好的设想，但那距离现在的形态还相差得很远。我们最初几乎把这个主意给搁置了起来。每一种古龙的设定都非常困难，不可能一气呵成。

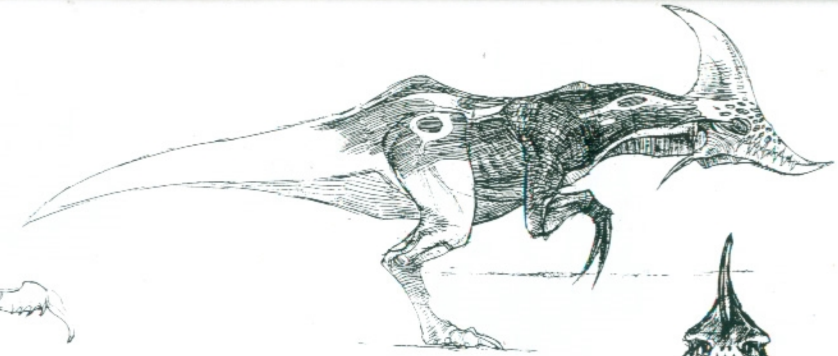












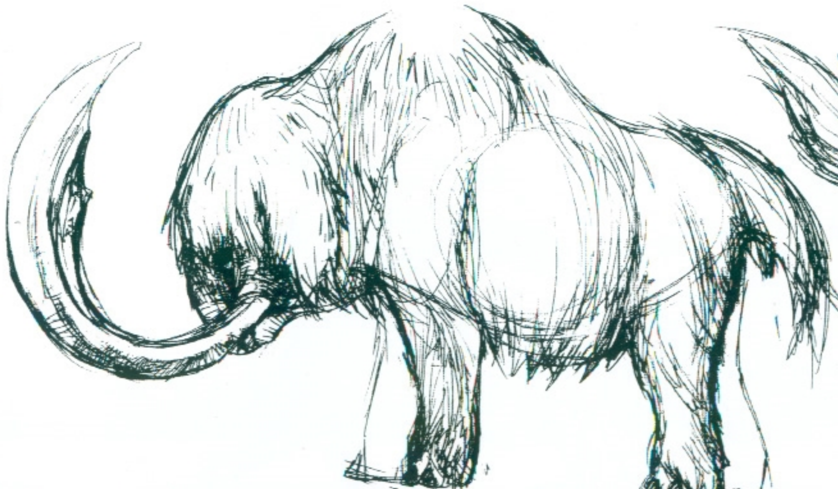




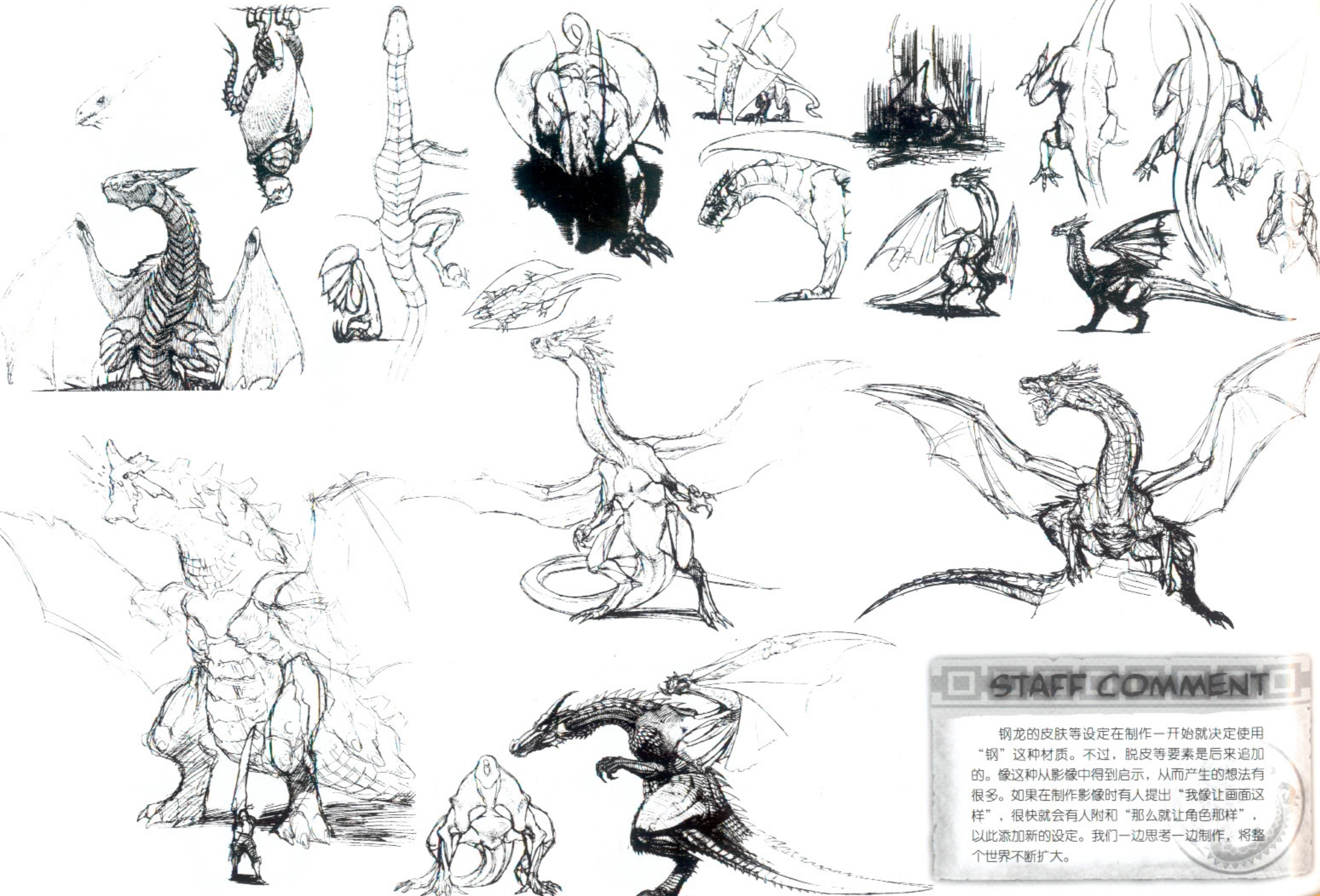


STAFF COMMENT

那个像河马一样的怪物是桃毛兽王的一个方案。主旨是河马与猿类的中间形态。不过，当初制作时大家都叫它“粉色猩猩狮”（笑）。因为雪狮王前半部分像猩猩，后半部分像狮子，所以大家都叫它“猩猩狮”，而这个是粉红色的，所以就叫“粉色猩猩狮”。

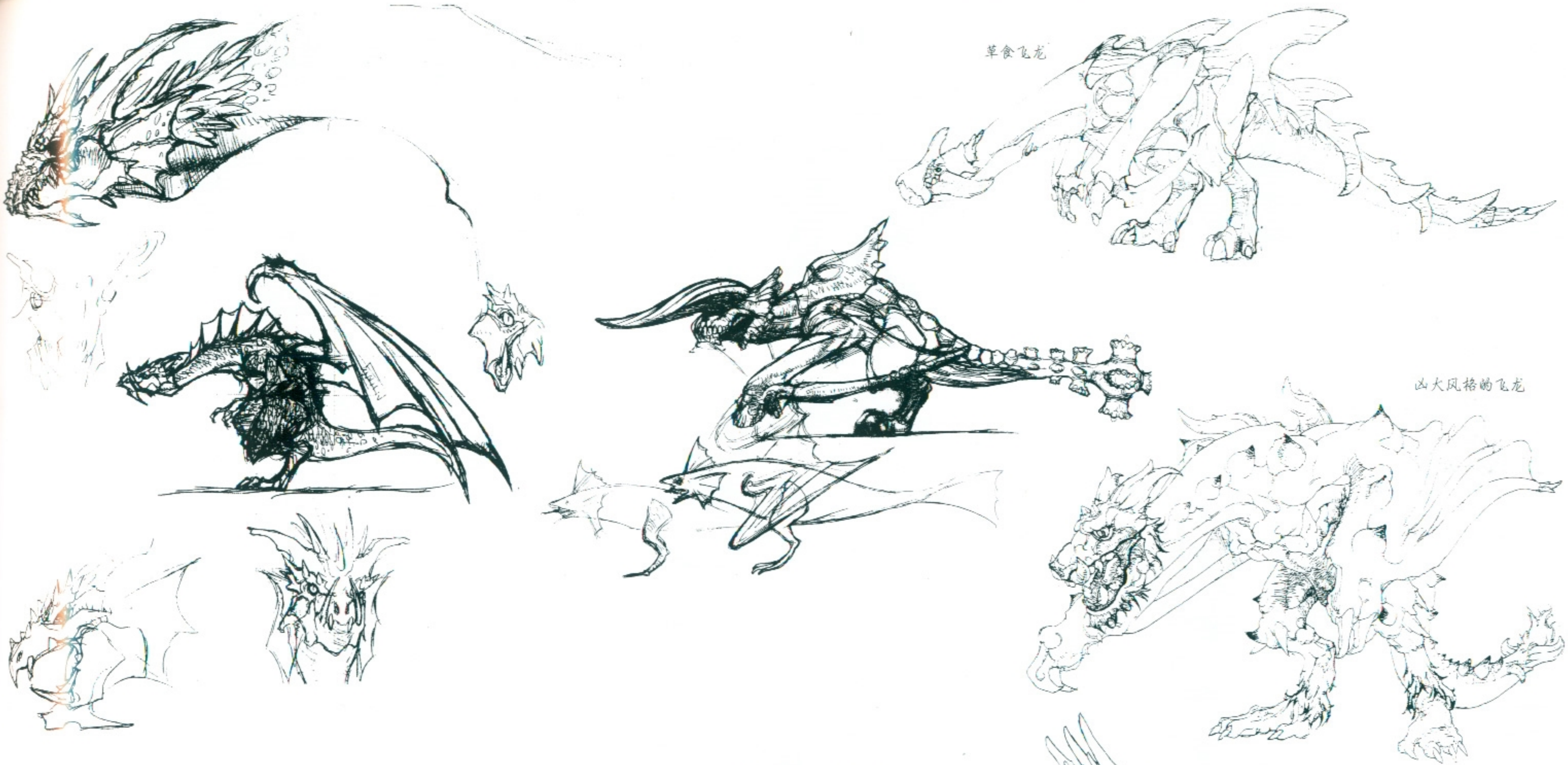


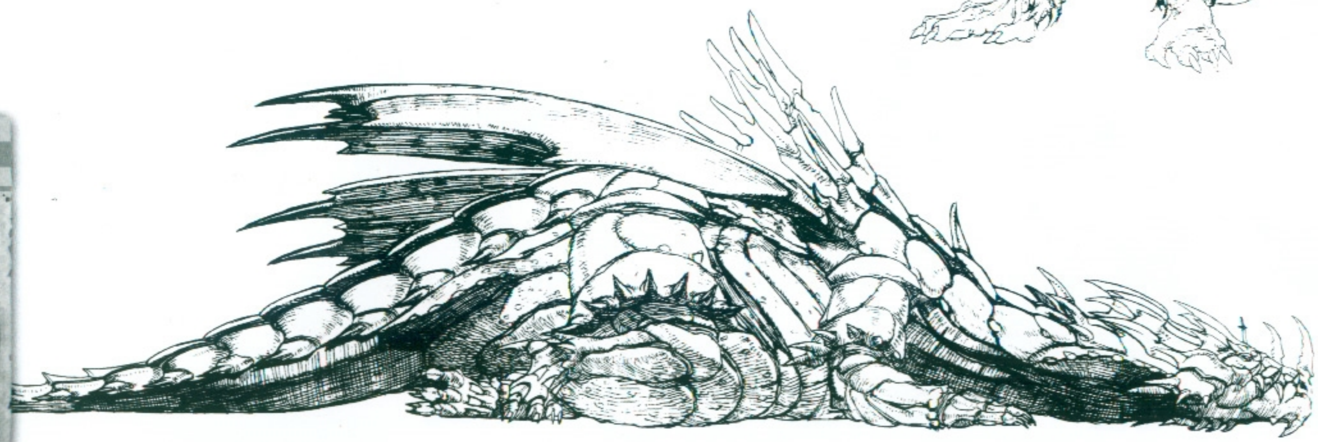




STAFF COMMENT

钢龙的皮肤等设定在制作一开始就决定使用“钢”这种材质。不过，脱皮等要素是后来追加的。像这种从影像中得到启示，从而产生的想法有很多。如果在制作影像时有人提出“我像让画面这样”，很快就会有人附和“那么就让角色那样”，以此添加新的设定。我们一边思考一边制作，将整个世界不断扩大。

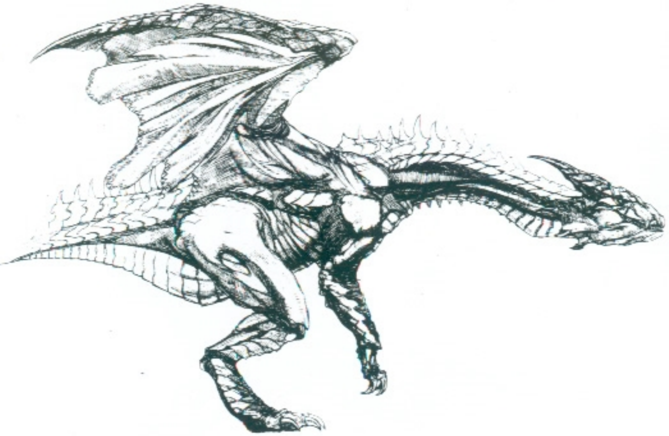




STAFF COMMENT

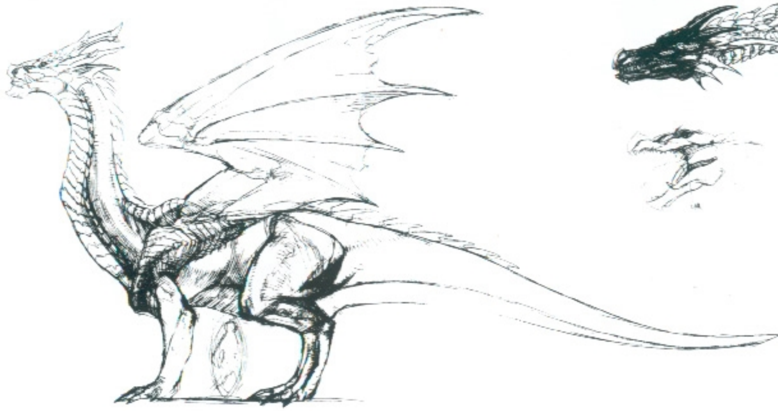
右下的老山龙是初期插图。在类似的插图之中，与这个相比有增加的要素，也有削减的要素。但由于这个是很快便决定下来的东西，所以并没有太大的改变。我们最烦恼的反而是可更改的地方太多。要是看到其他插画各位一定就能明白我们当时有多辛苦了（笑）。



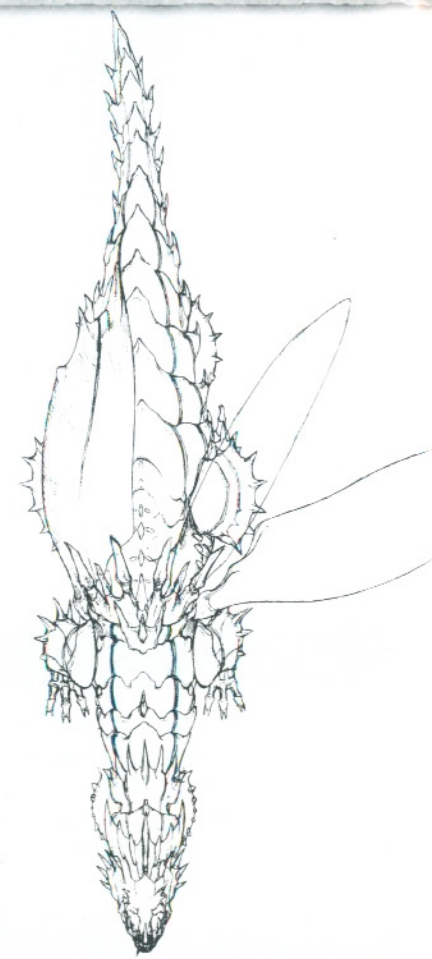


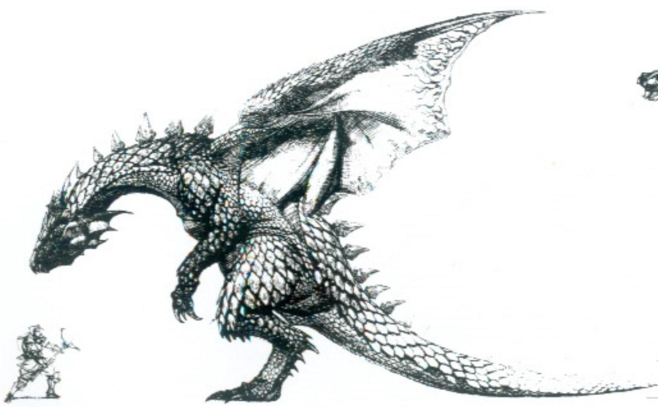
STAFF COMMENT

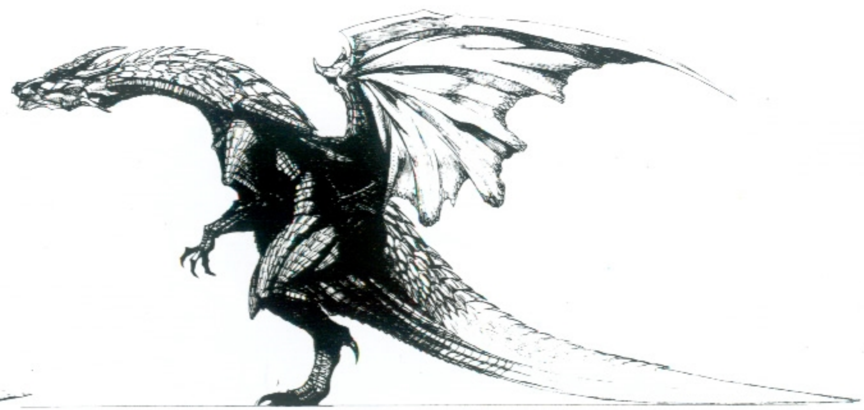
下面这些是老山龙的设定图。最开始我们决定加入昆虫要素，在它背上安了一对翅膀。因为我们在为它的设定绞尽脑汁的时候，忽然有人提出“让这么大的东西飞起来怎么样”，于是就加上了翅膀（笑）。还提出过老山龙的幼体是飞在天上的（笑）。除此之外，还有让玩家坐在它背上的计划，想要有一个乘坐的位置，于是后来就变成了宽大的背部。仔细一想，或许它根本不需要飞行吧（笑）。

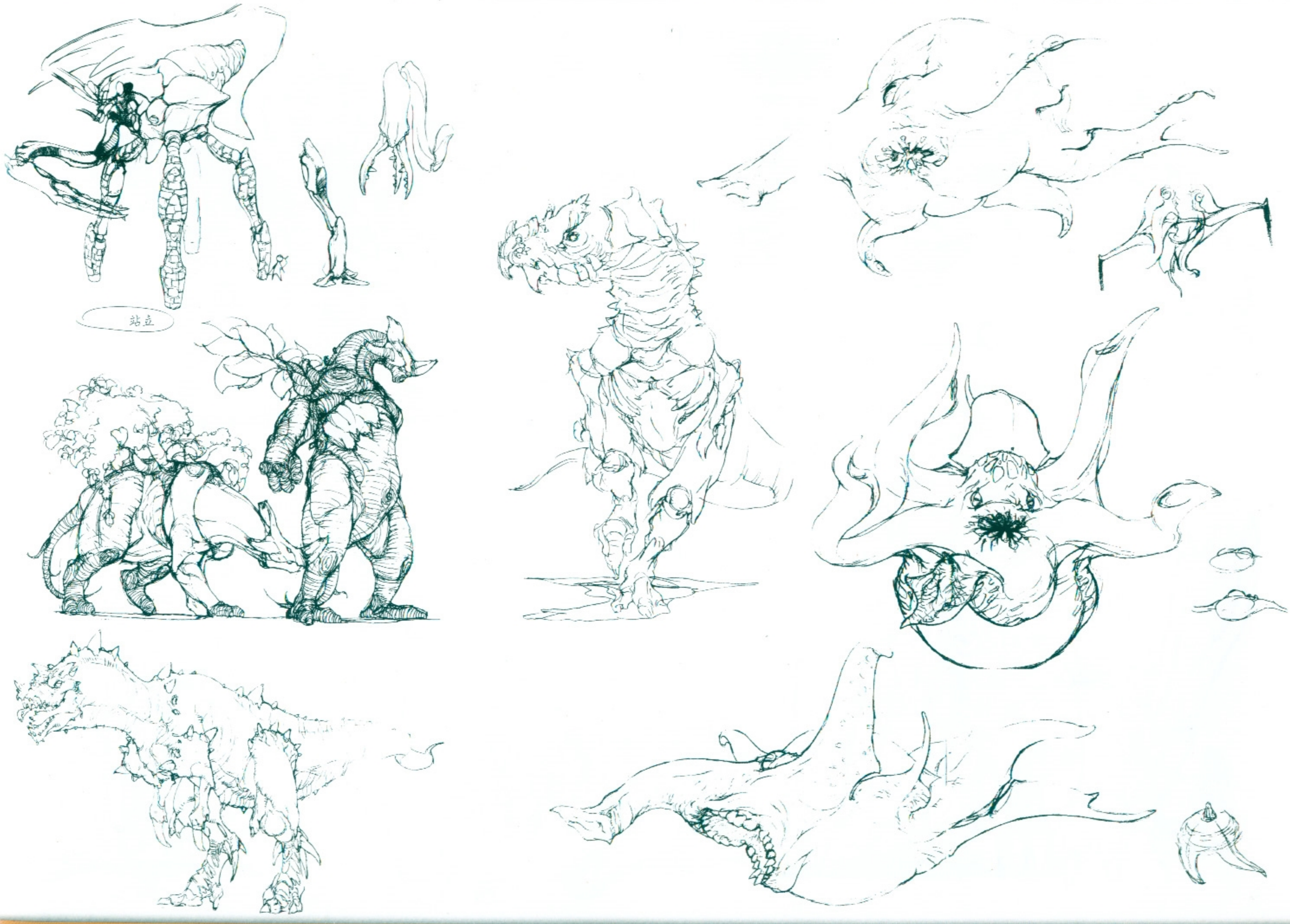


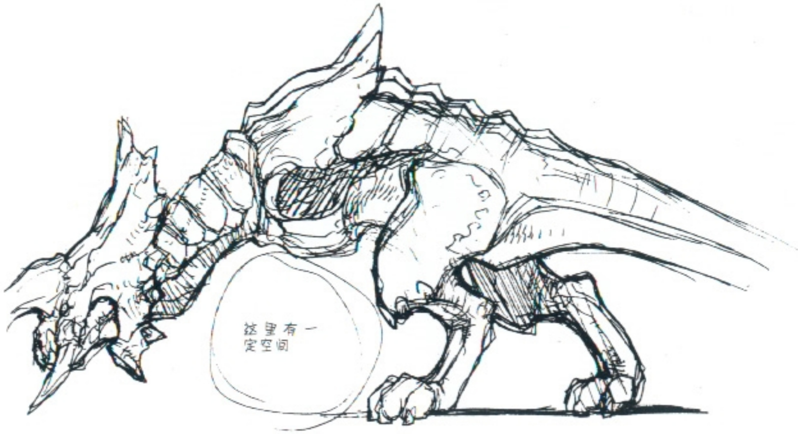


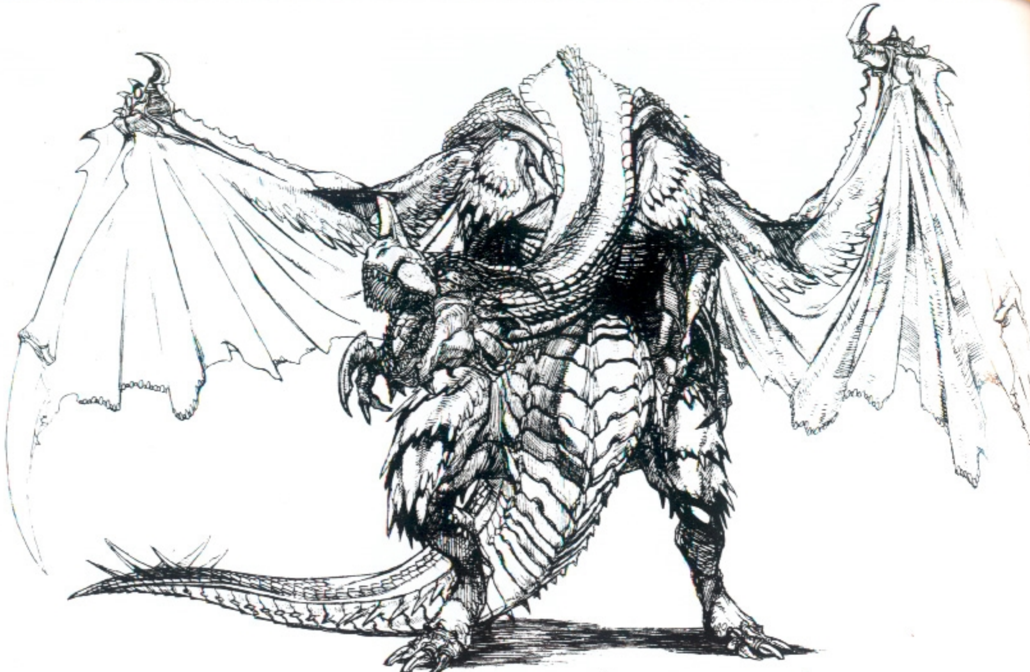




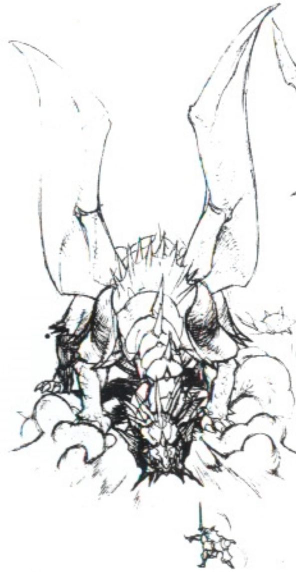


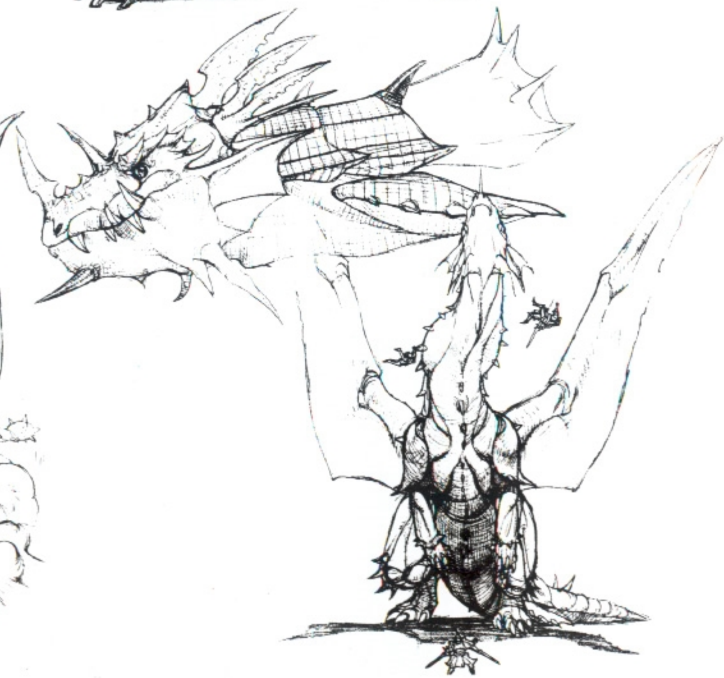

站立

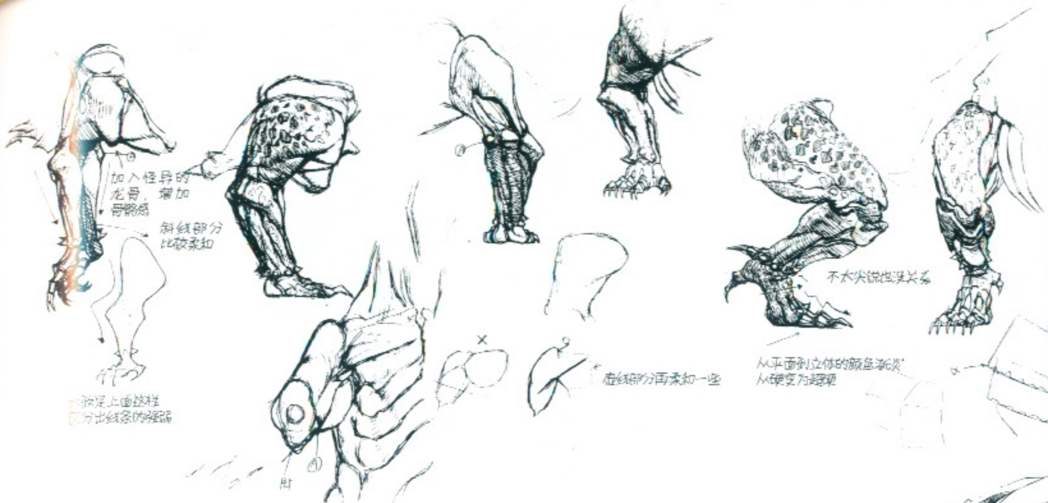

这里有一
定空间











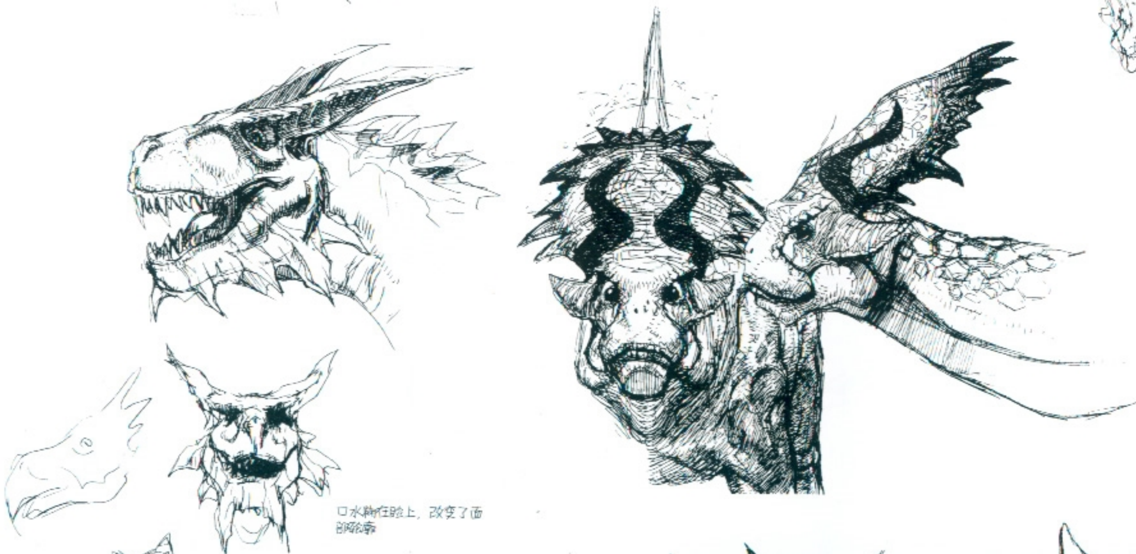
STAFF COMMENT

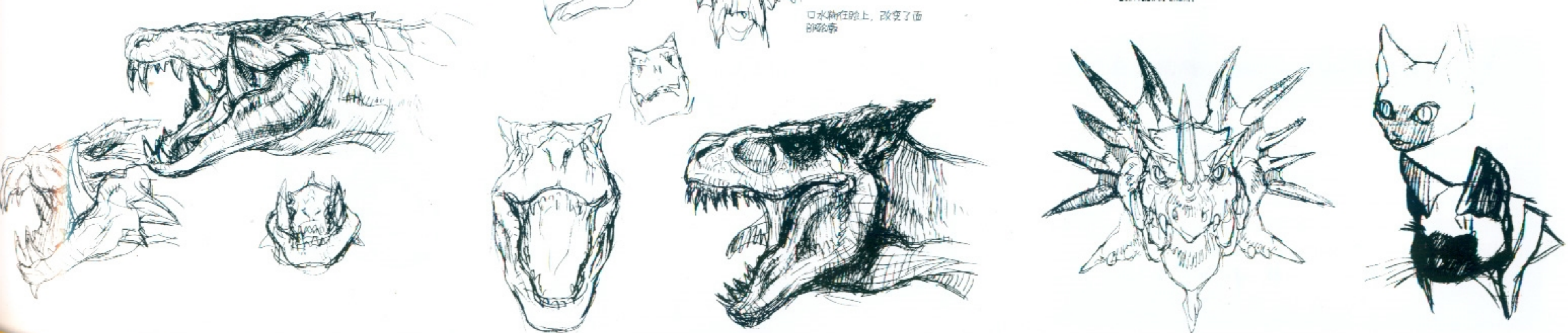
为了弄清怪物是怎么活动的，以及确定究竟怎样表现比较好，这种细致的描绘十分必要。也就是说，制作一个完全凭空想像出来的东西时，应该如何展现那些由名字想到的身体部位，这是需要花时间去思考的。这样一来，绘制一些细致至极的方案就显得犹为重要。因为如今的各种形态都是从这种细节衍生出来的，所以我们十分珍视这些插画。



STAFF COMMENT

右边是轰龙和像鳄鱼一样的霸龙的初期草图，也证明了我们围绕轰龙的脸部设计究竟有多么烦恼。虽然很简单，但也想稍稍做些改变。想让它的轮廓中出现冰这个要素，而真正的身体却是很常见的恐龙。我们甚至还考虑过头部被破坏之后会露出它本来的面貌，但却不知道脸上的冰要怎么解释。一开始有人提出干脆说那些冰是冻住的口水（笑）。







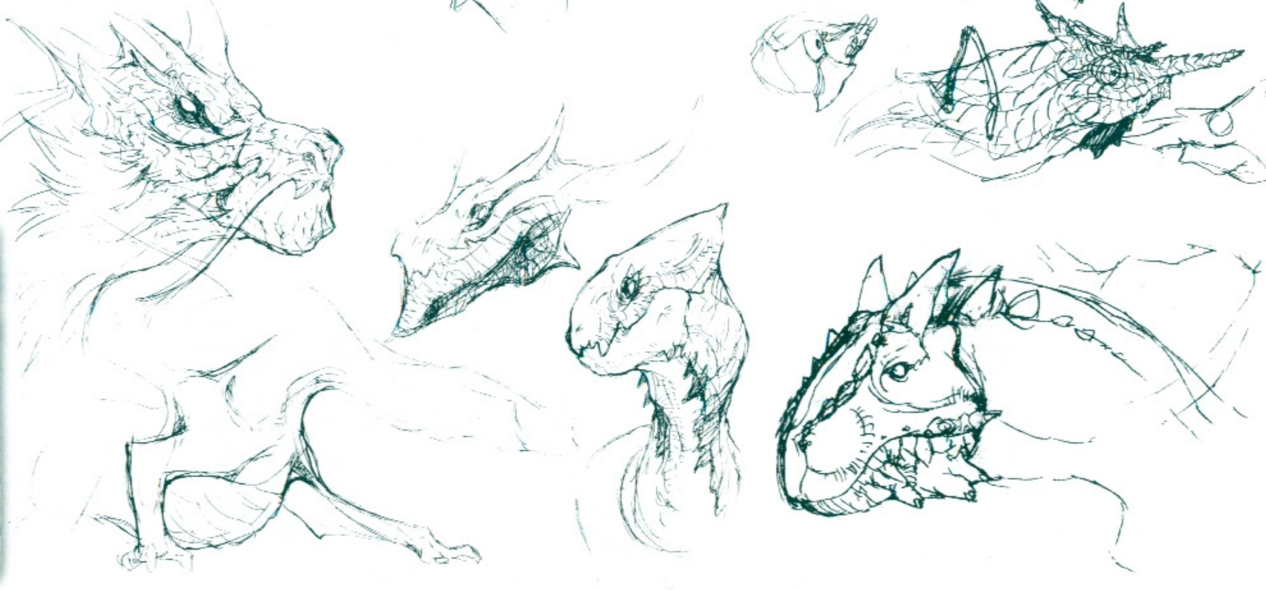


STAFF COMMENT

玩家看到怪物时的第一印象非常重要，所以我们为此绘制了大量草图。之后制作模型时也一样，如果从侧面看没什么问题，接着就得考虑从正面看过去是否好看，有没有什么美中不足的地方，必须得是最后能立体地呈现出来的形式。如果是2D画面的话，就算再怎么夸张的动作也没什么问题。但3D模型中要是骨骼和关节的位置不够严谨，要流畅地动起来就十分困难。这也是3D建模设计的难点之一。

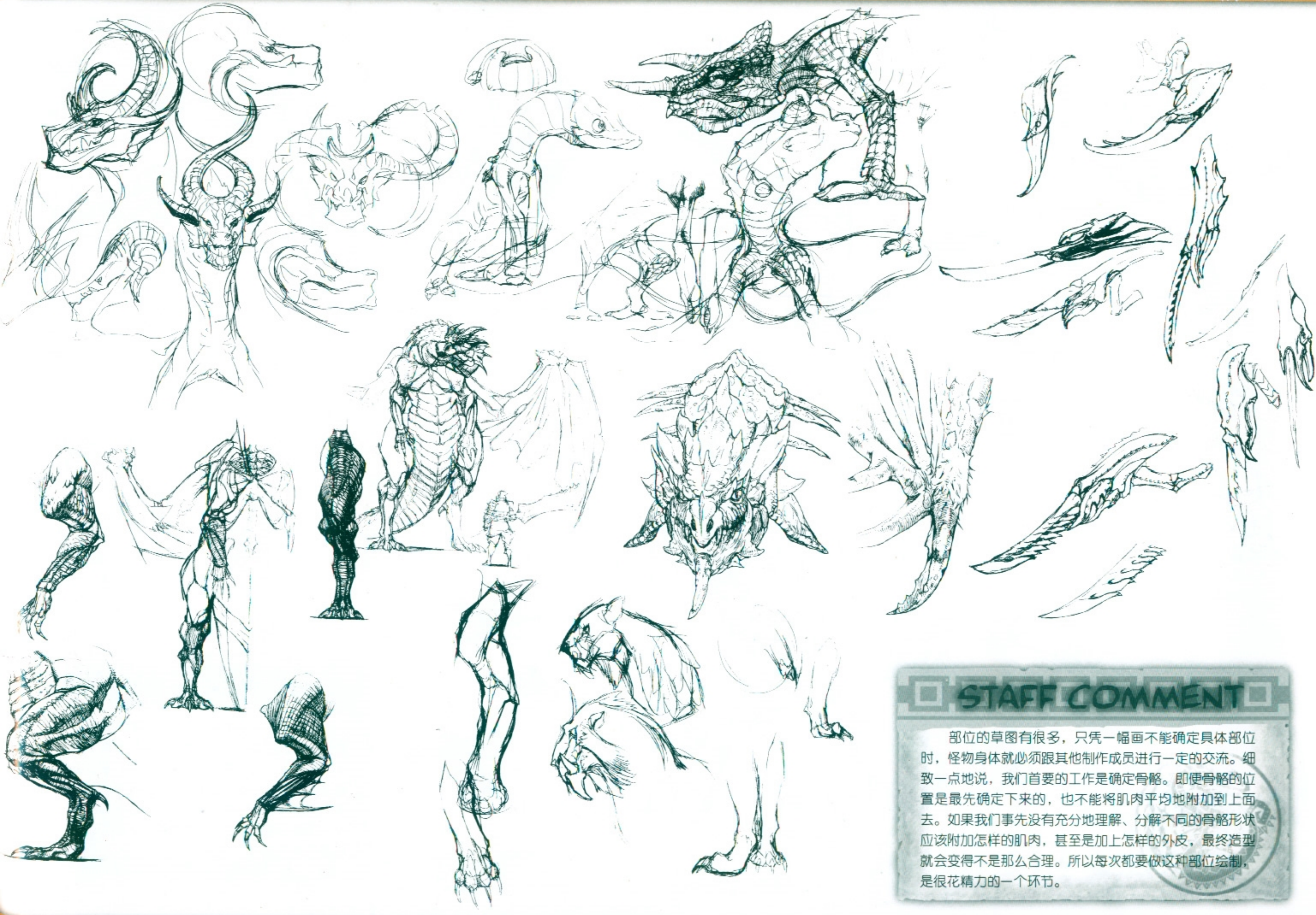






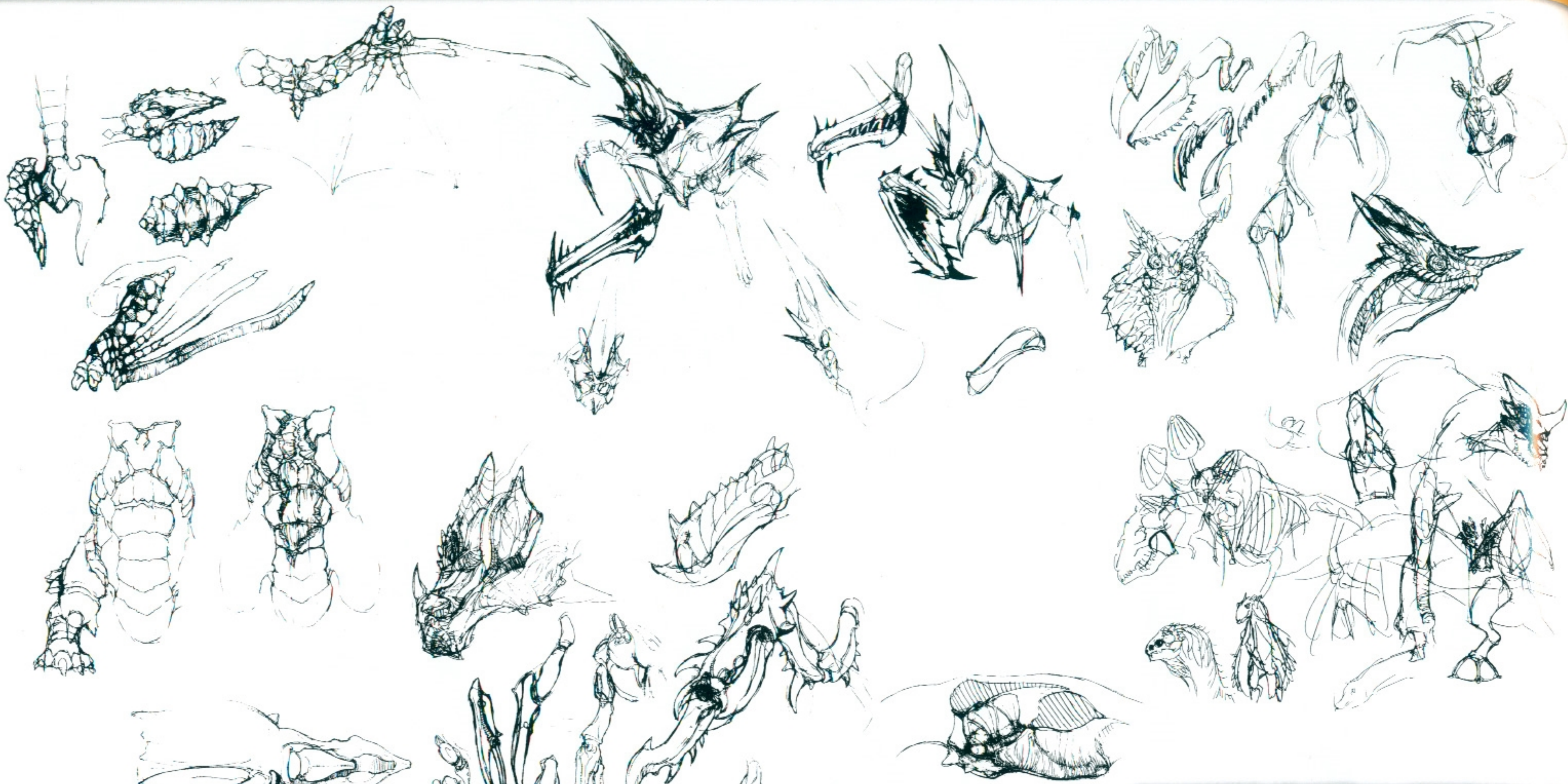
STAFF COMMENT

要想让怪物看上去很强，只要给庞大的身躯加上大量肌肉就行了。但大型生物一般都没有那种骇人的肌肉。于是我们就想，让人一看就觉得它们很强大的要素是什么呢。比如增强内脏的功能，不让体表的皮肤有任何松弛等等，而且必须把这些要素全都加上。即便不能用语言说明，但在大家的潜意识里都有这个决心。我们带着这样的心情努力制作，当看到一切都可行时真是高兴得不得了。



STAFF COMMENT

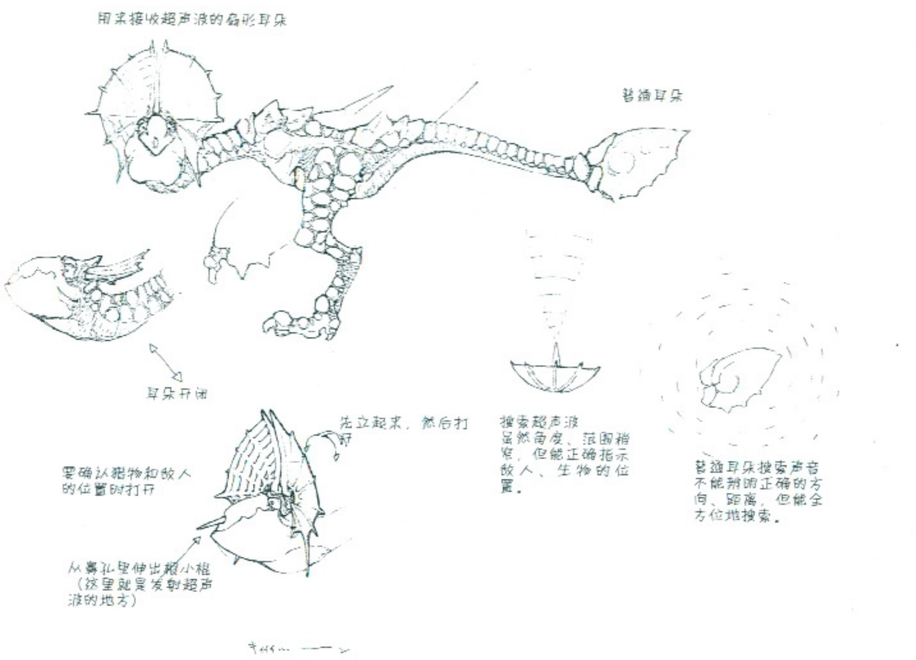
部位的草图有很多，只凭一幅画不能确定具体部位时，怪物身体就必须跟其他制作成员进行一定的交流。细致一点地说，我们首要的工作是确定骨骼。即便骨骼的位置是最先确定下来的，也不能将肌肉平均地附加到上面去。如果我们事先没有充分地理解、分解不同的骨骼形状应该附加怎样的肌肉，甚至是加上怎样的外皮，最终造型就会变得不是那么合理。所以每次都要做这种部位绘制，是很花精力的一个环节。

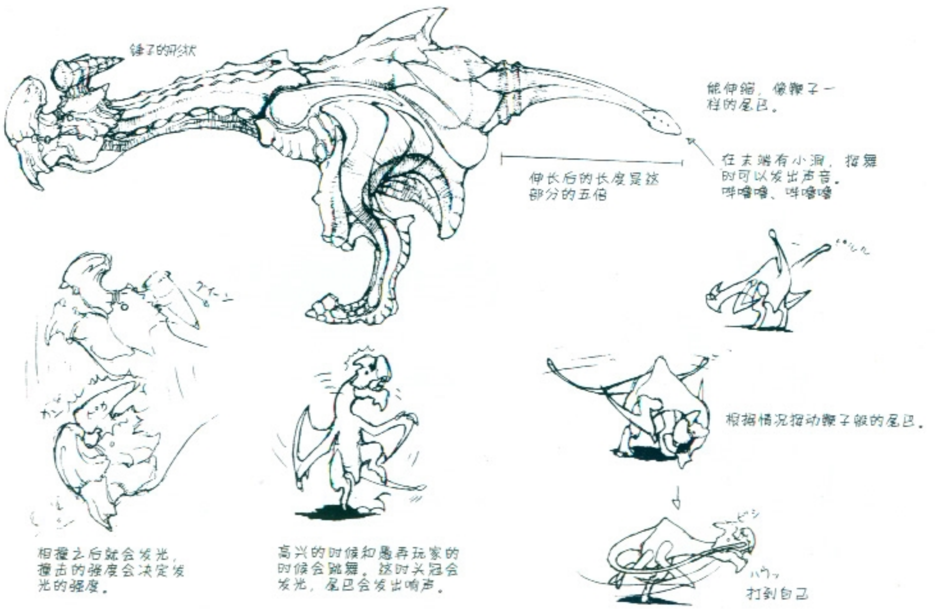




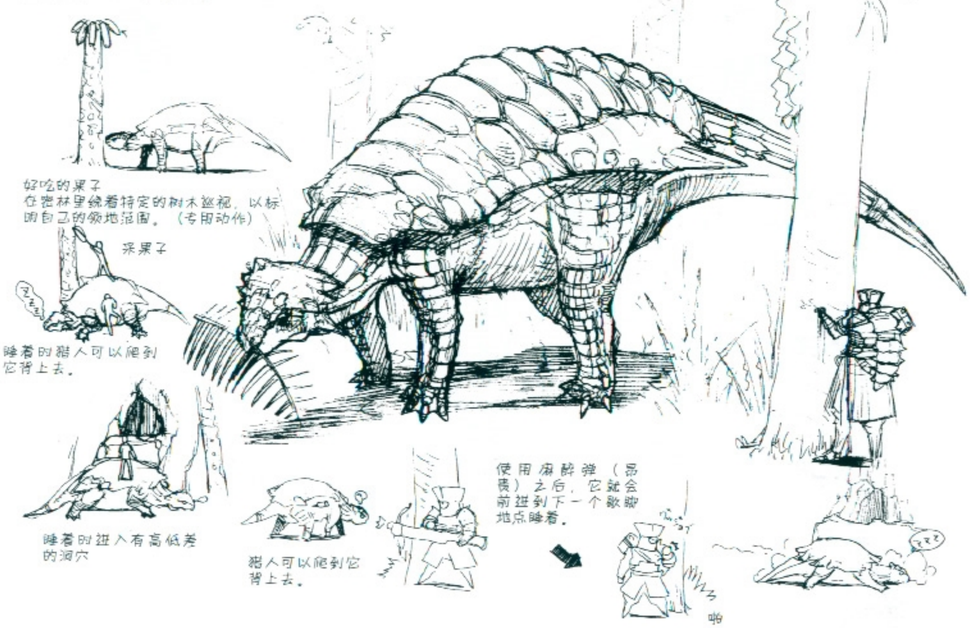
STAFF COMMENT

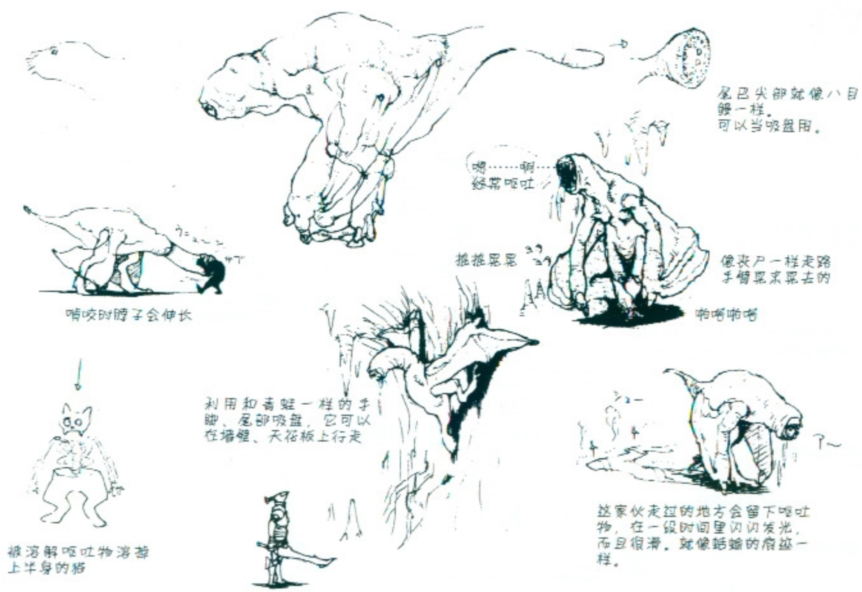
哪怕是不会画画的人也会下意识地想到“这种怪物应该是这样动的”，因此如果我们对细节疏忽大意，不严格要求，就很难得到玩家的好评。所以不仅仅是骨骼，我们对怪物表皮的最终形态也相当重视。不过说老实话，靠想像来制作动物肌肉和表皮的运动实在是一件相当困难的事。但是纵观整个系列，动作这个部分似乎变得越来越像样了，真是非常开心。

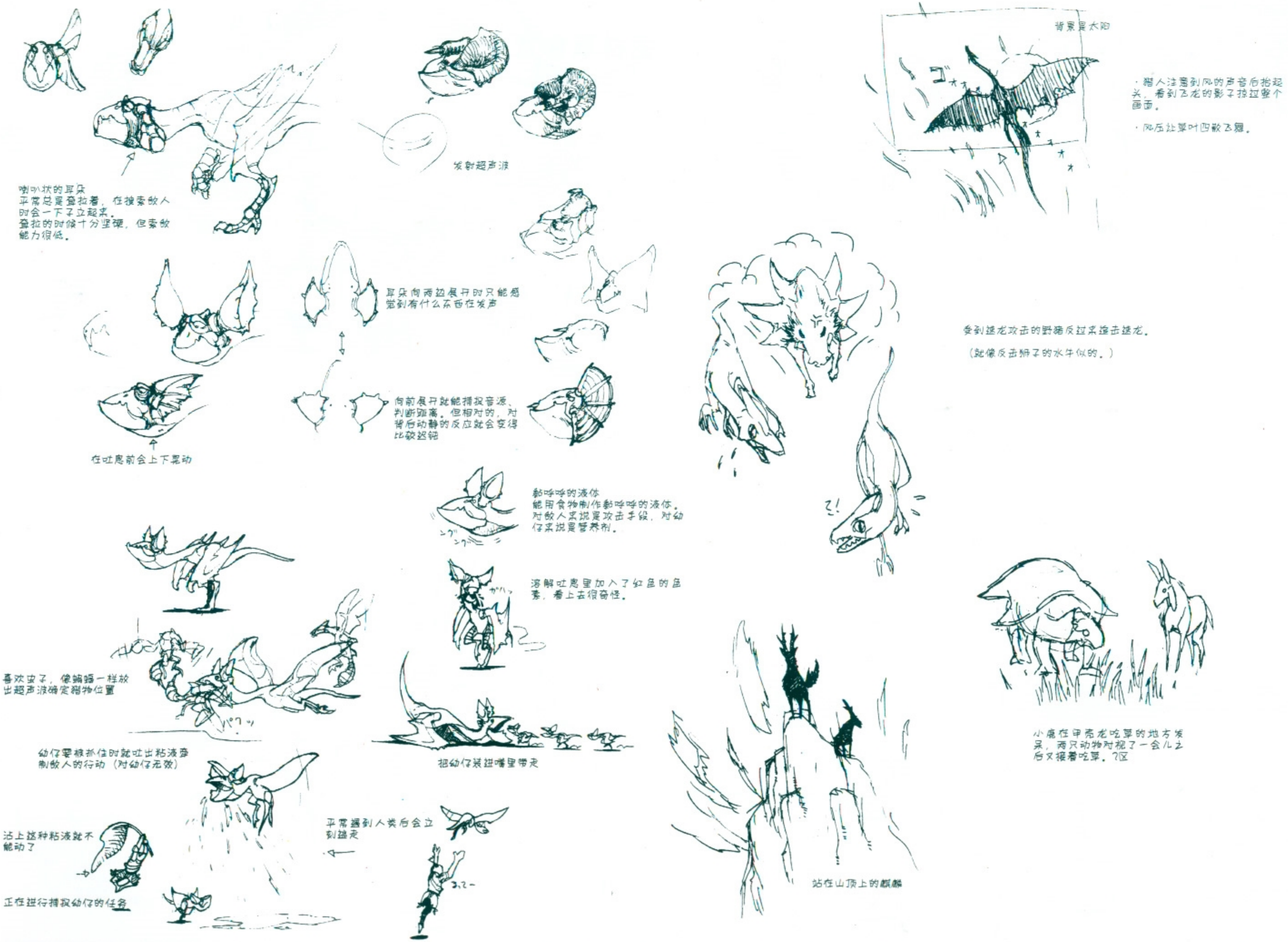

用来接收超声波的扇形耳朵
普通耳朵
耳朵开闭
先立起来，然后打开
要确认猎物和敌人的位置时打开
从鼻孔里伸出根小棍（这里就是发射超声波的地方）
搜索超声波
虽然角度、范围稍窄，但能正确指示敌人、生物的位置。
普通耳朵搜索声音不能辨明正确的方向、距离，但能全方位地搜索。


锤子的形状
能伸缩，像鞭子一样的尾巴。
伸长后的长度是这部分的五倍
在末端有小洞，挥舞时可以发出声音。
呼噜噜、呼噜噜
根据情况挥动鞭子般的尾巴。
打到自己
相撞之后就会发光，撞击的强度会决定发光的强度。
高兴的时候和愚弄玩家的时候会跳舞。这时头冠会发光，尾巴会发出响声。

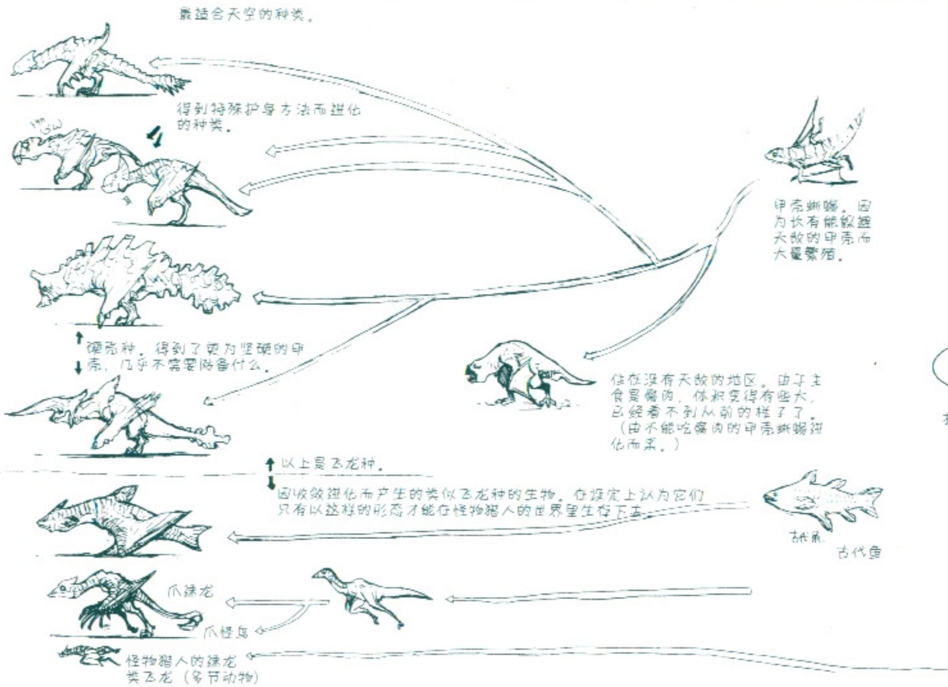
密林草食龙 -骑乘君-


好吃的果子
在密林里绕着特定的树木巡视，以标明自己的领地范围。（专用动作）
采果子
睡着时猎人可以爬到它背上去。
睡着时进入有高低差的洞穴
猎人可以爬到它背上去。
使用麻醉弹（昂贵）之后，它就会前进到下一个歇脚地点睡着。

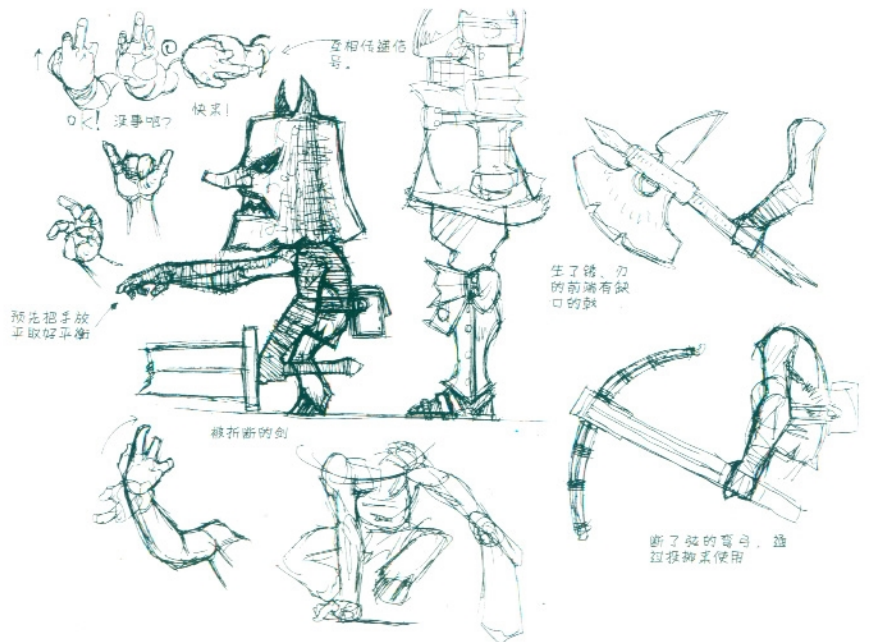

尾巴尖部就像八目鳗一样。
可以当吸盘用。
嗯……啊……
经常呕吐
摇摇晃晃
像丧尸一样走路
手臂晃来晃去的
啪嗒啪嗒
啃咬时脖子会伸长
被溶解呕吐物溶掉上半身的猫
利用和青蛙一样的手脚、尾部吸盘，它可以在墙壁、天花板上行走
这家伙走过的地方会留下呕吐物，在一段时间里闪闪发光，而且很滑。就像蛞蝓的痕迹一样。

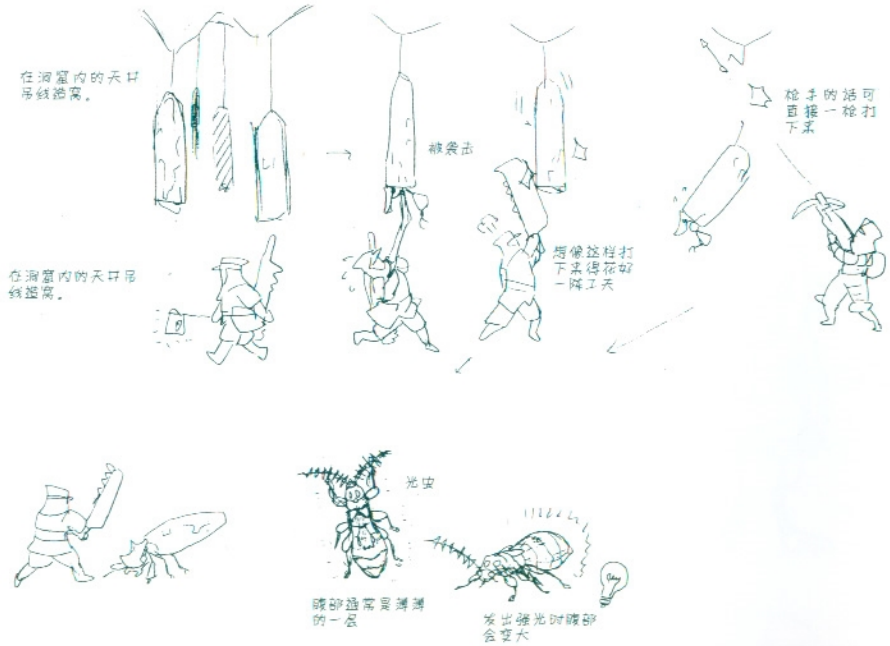


喇叭状的耳朵
平常总是耷拉着，在搜索敌人时会一下子立起来。
耷拉的时候十分坚硬，但索敌能力很低。
发射超声波
耳朵向两边展开时只能感觉到有什么东西在发声
向前展开就能捕捉音源、判断距离。但相对的，对背后动静的反应就会变得比较迟钝
在吐息前会上下晃动
黏呼呼的液体
能用食物制作黏呼呼的液体。对敌人来说是攻击手段，对幼仔来说是营养剂。
溶解吐息里加入了红色的色素，看上去很奇怪。
喜欢虫子，像蝙蝠一样放出超声波确定猎物位置
幼仔要被抓住时就吐出粘液牵制敌人的行动（对幼仔无效）
把幼仔装进嘴里带走
沾上这种粘液就不能动了
正在进行捕捉幼仔的任务
平常遇到人类后会立刻逃走
背景是太阳
·猎人注意到风的声音后抬起头，看到飞龙的影子掠过整个画面。
·风压让草叶四散飞舞。
受到迅龙攻击的野猪反过来撞击迅龙。
（就像反击狮子的水牛似的。）
站在山顶上的麒麟
小鹿在甲壳龙吃草的地方发呆，两只动物对视了一会儿之后又接着吃草。?区


最适合天空的种类。
得到特殊护身方法而进化的种类。
甲壳蜥蜴。因为长有能躲避天敌的甲壳而大量繁殖。
硬壳种。得到了更为坚硬的甲壳，几乎不需要防备什么。
住在没有天敌的地区。由于主食是腐肉，体积变得有些大，已经看不到从前的样子了。（由不能吃腐肉的甲壳蜥蜴进化而来。）
以上是飞龙种。
因收敛进化而产生的类似飞龙种的生物。在设定上认为它们只有以这样的形态才能在怪物猎人的世界里生存下去。
古代鱼
爪辣龙
爪怪鸟
怪物猎人的辣龙类飞龙（多节动物）


壳的多层构造要如何表现？
比如这样
收缩式
伸展式
触角像尾巴，便于活动。
打开
可以的话请设定成像蝎子那样可任意使用的关节数
※壳的碎片要扎入全身
脚趾处太僵硬，可以让它分叉。（能办到吗？）
蜘蛛形态
上下两方都要显得很锐利（必须）


互相传递信号。
OK！
没事吧？
快来！
预先把手放平取好平衡
被折断的剑
生了锈、刃的前端有缺口的斧
断了弦的弯弓，通过投掷来使用


在洞窟内的天井吊线造窝。
被袭击
在洞窟内的天井吊线造窝。
想像这样打下来得花好一阵工夫
枪手的话可直接一枪打下来
光虫
腹部通常是薄薄的一层
发出强光时腹部会变大

· 和迄今为止的不同，这些是怪物猎人里独创的哥布林外形。→动作？建模？
· 它们并不只是一无是处，身为森林的清理者也是大自然的一部分。
· 要看上去（充满）生活气息。

哥布林杂谈

将大大的橡树果实当作头罩，把捡来的东西全部贴在上面当装饰。

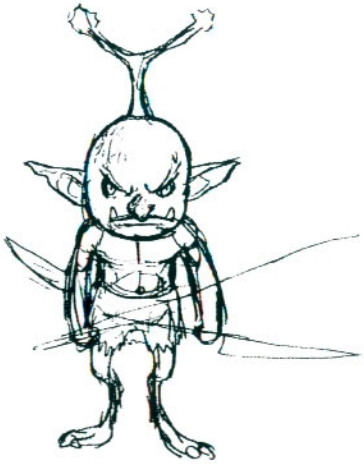
如果能让人感觉还贴得不错的话，便是身分的象征。

大家都认为必须考虑到多边形的数量，还得补充一些有关其出现地点的东西。

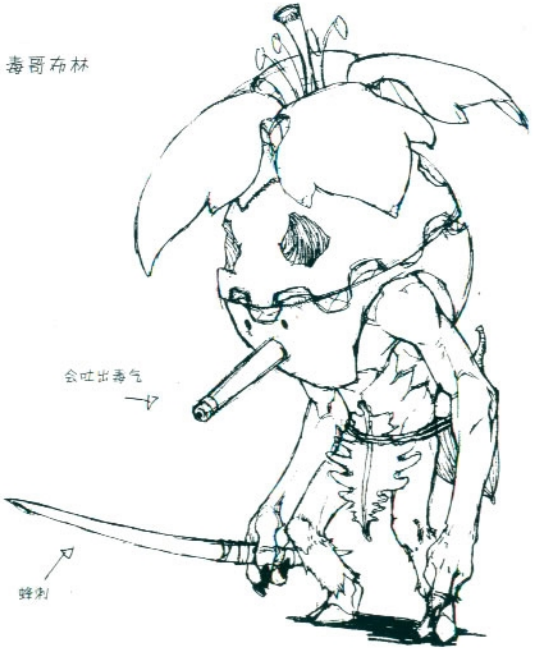




猫哥布林？

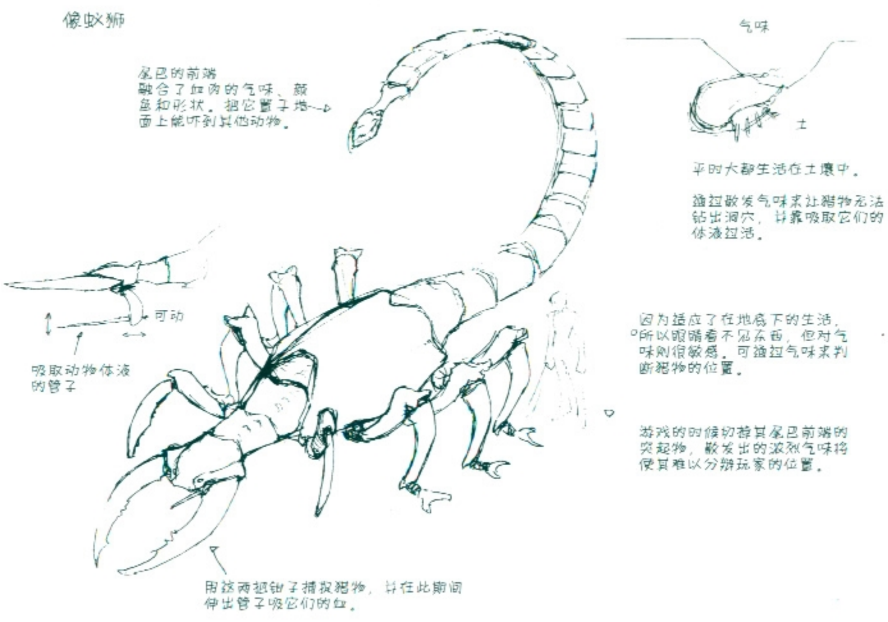


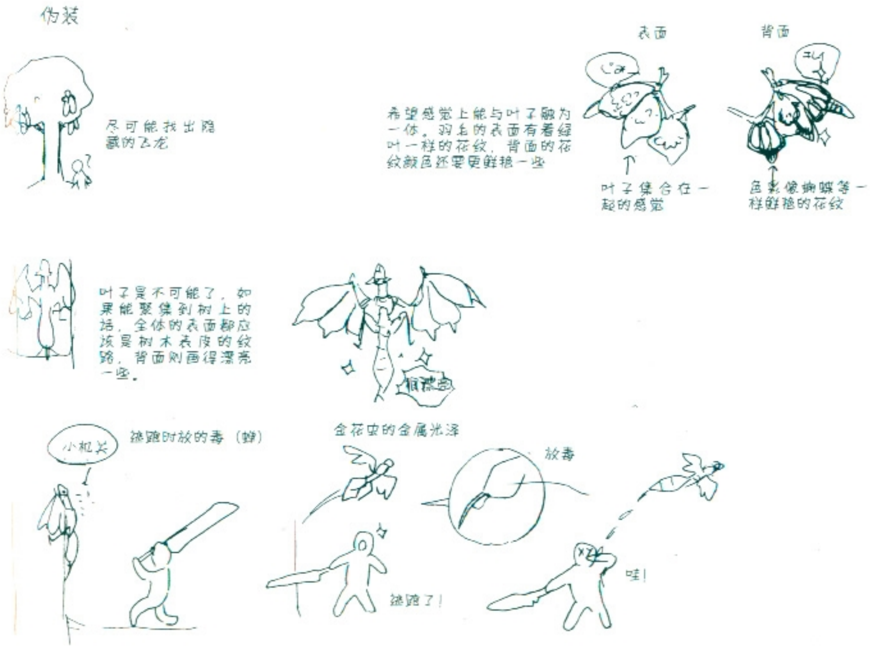
毒哥布林

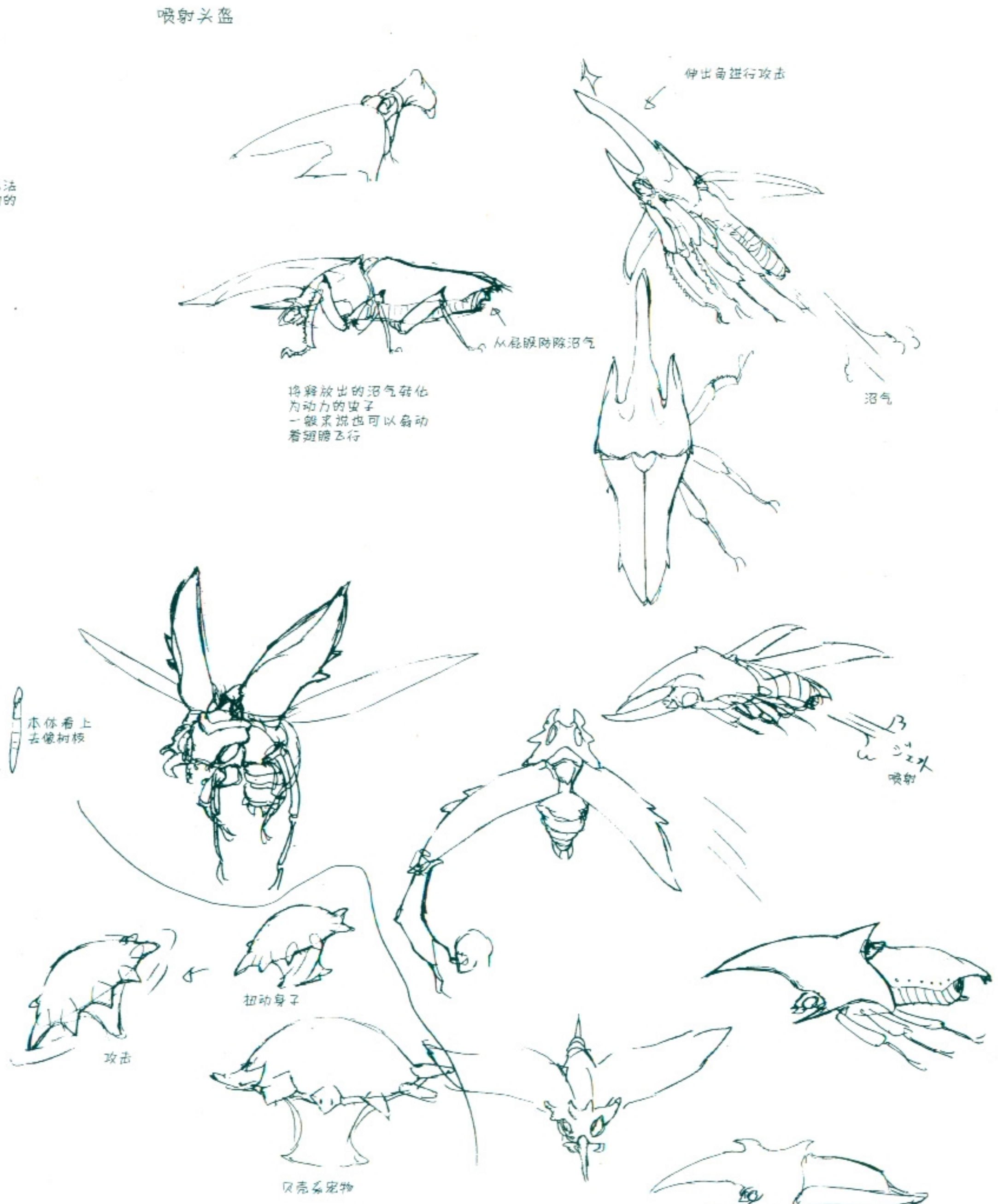


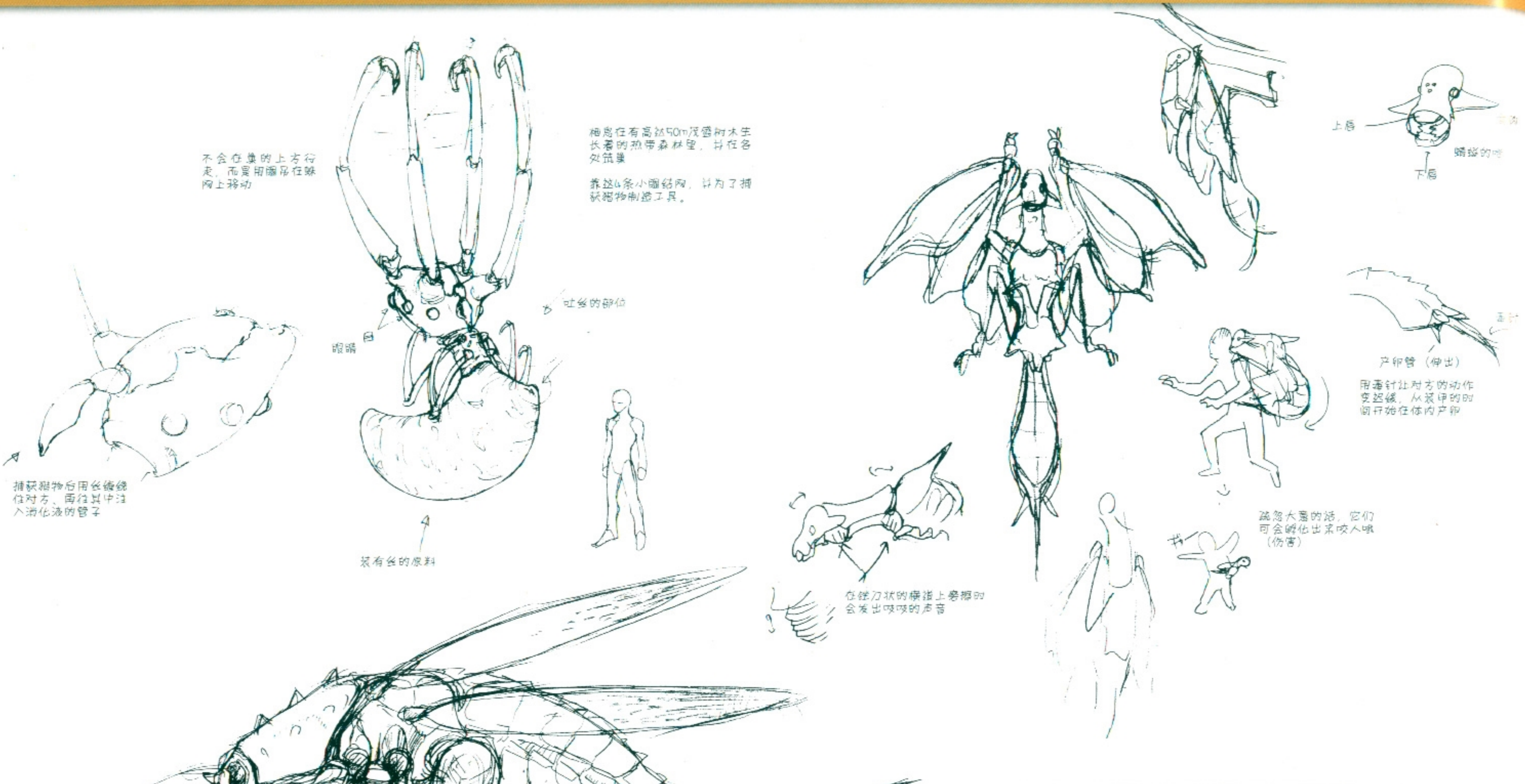
将毒花当作面具

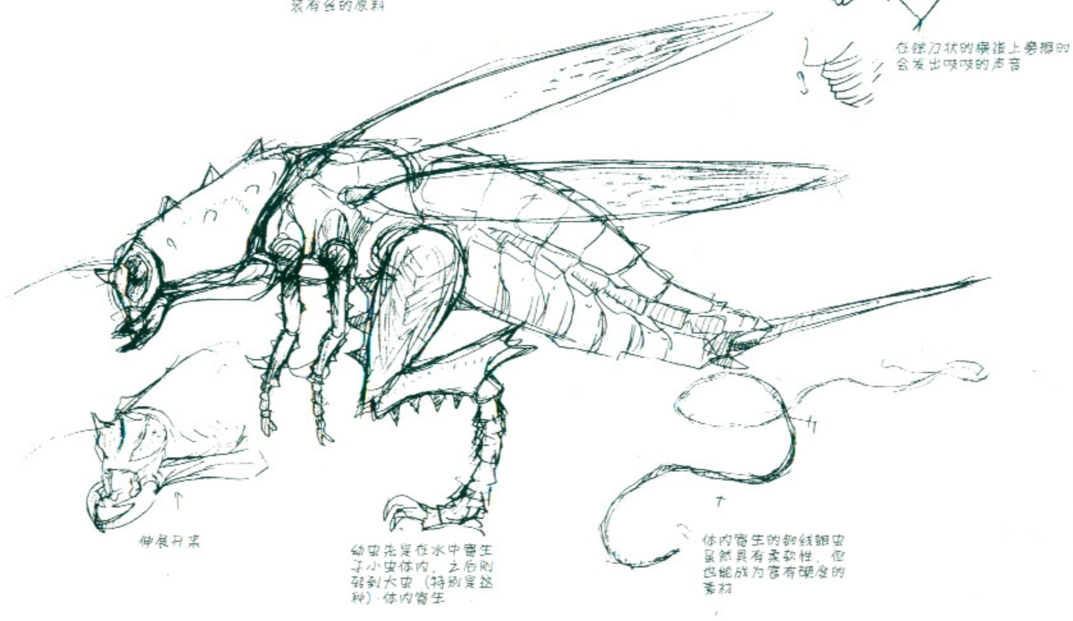



像蚁狮
尾巴的前端
融合了血肉的气味、颜色和形状。把它置于地面上能吓到其他动物。
可动
吸取动物体液的管子
用这两把钳子捕捉猎物，并在此期间伸出管子吸它们的血。
气味
土
平时大都生活在土壤中。
通过散发气味来让猎物无法钻出洞穴，并靠吸取它们的体液过活。
因为适应了在地底下的生活，所以眼睛看不见东西，但对气味则很敏感。可通过气味来判断猎物的位置。
游戏的时候切掉其尾巴前端的突起物，散发出的浓烈气味将使其难以分辨玩家的位置。


伪装
尽可能找出隐藏的飞龙
叶子是不可能了，如果能聚集到树上的话，全体的表面都应该是树木表皮的纹路，背面则画得漂亮一些。
希望感觉上能与叶子融为一体。羽毛的表面有着绿叶一样的花纹，背面的花纹颜色还要更鲜艳一些
表面
背面
叶子集合在一起的感觉
色彩像蝴蝶等一样鲜艳的花纹
本体看上去像树枝
金花虫的金属光泽
小机关
迷路时放的毒（蝉）
放毒
迷路了！
哇！


喷射头盔
从屁股附除沼气
将释放出的沼气转化为动力的虫子
一般来说也可以扇动着翅膀飞行
伸出角进行攻击
沼气
喷射
攻击
扭动身子
贝壳系宠物

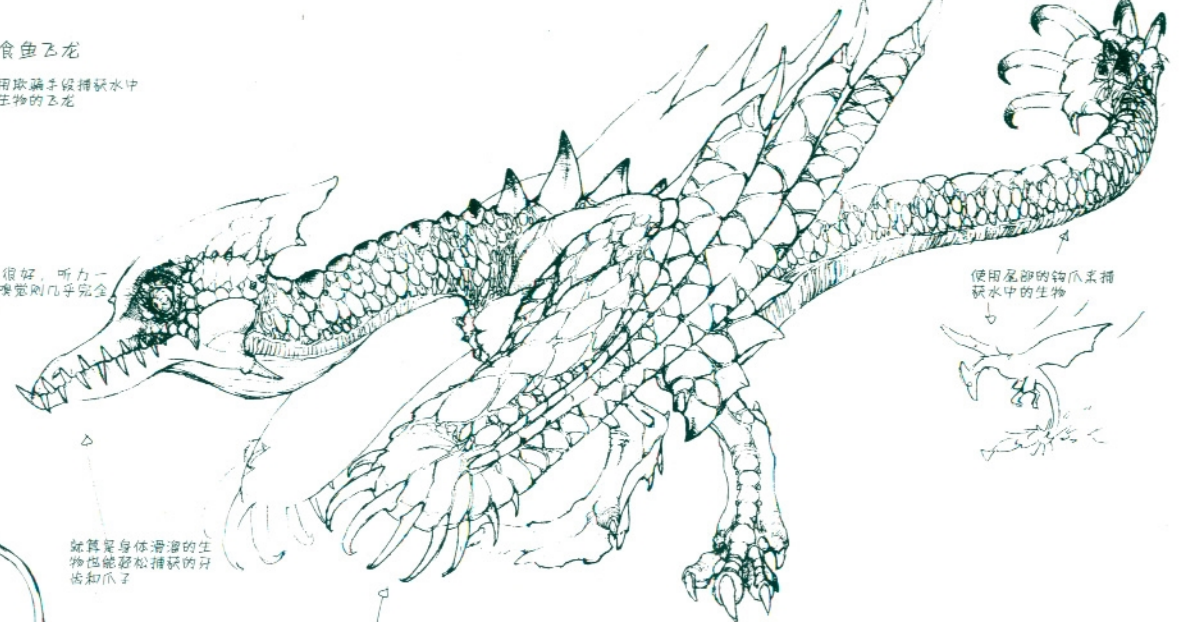




STAFF COMMENT

P99和P100为昆虫系。我们为昆虫们考虑了许多希奇古怪的点子，如在它们身上加入很多机关，而实际生活中的昆虫其实要比想像中更厉害。但真正开始制作了以后才发现，有些设定能够自圆其说，有些设定却怎么也难以解释清楚。这样的话，就真不知是否能坚持到最后了。结果没办法取了一个折中，能尽力做到那个要求也就不错了。

食鱼飞龙



育儿飞龙



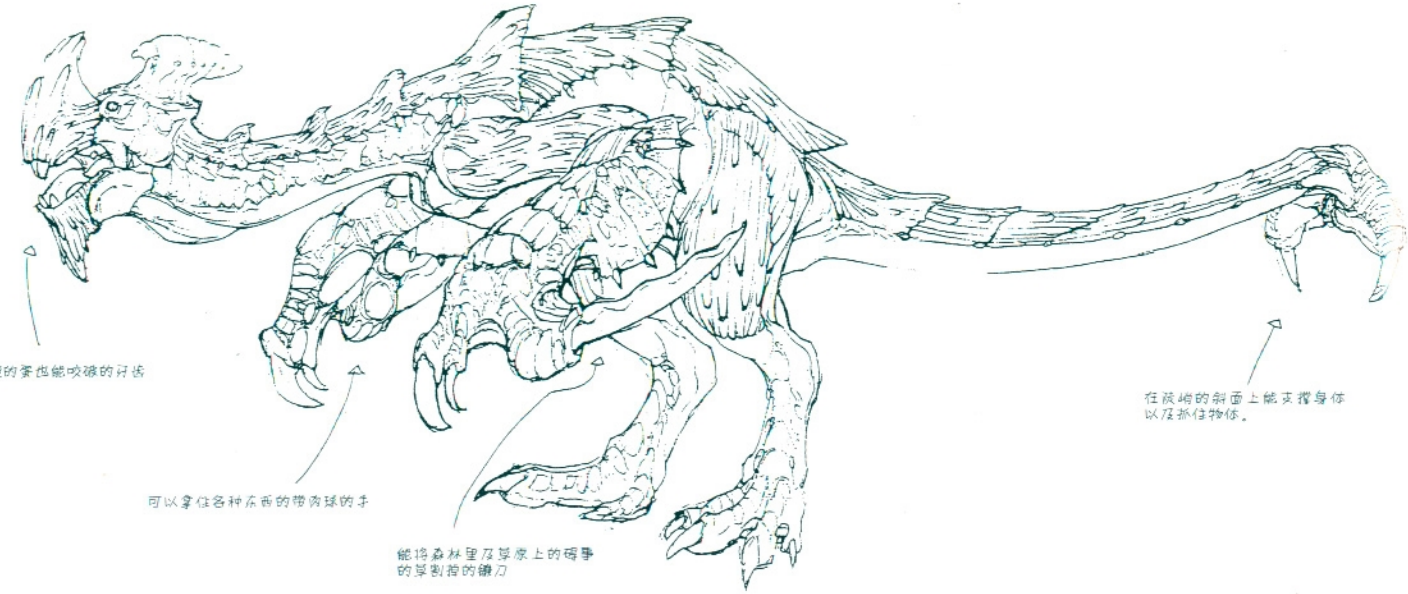
挖掘飞龙



STAFF COMMENT

由于具有速龙及大怪鸟的原型，因此角龙的初期方案最初被称为“挖洞的飞龙”。这些怪物是在雌雄火龙画好以后为了扩展飞龙种类而画出来的。比如手为锯子的“锯子飞龙”、像腔棘鱼一样长着脚的鱼类也有很多，结果在做到水龙的时候花了大量时间。正好当时也想设计一些漂亮而又具有热带风格的怪物。

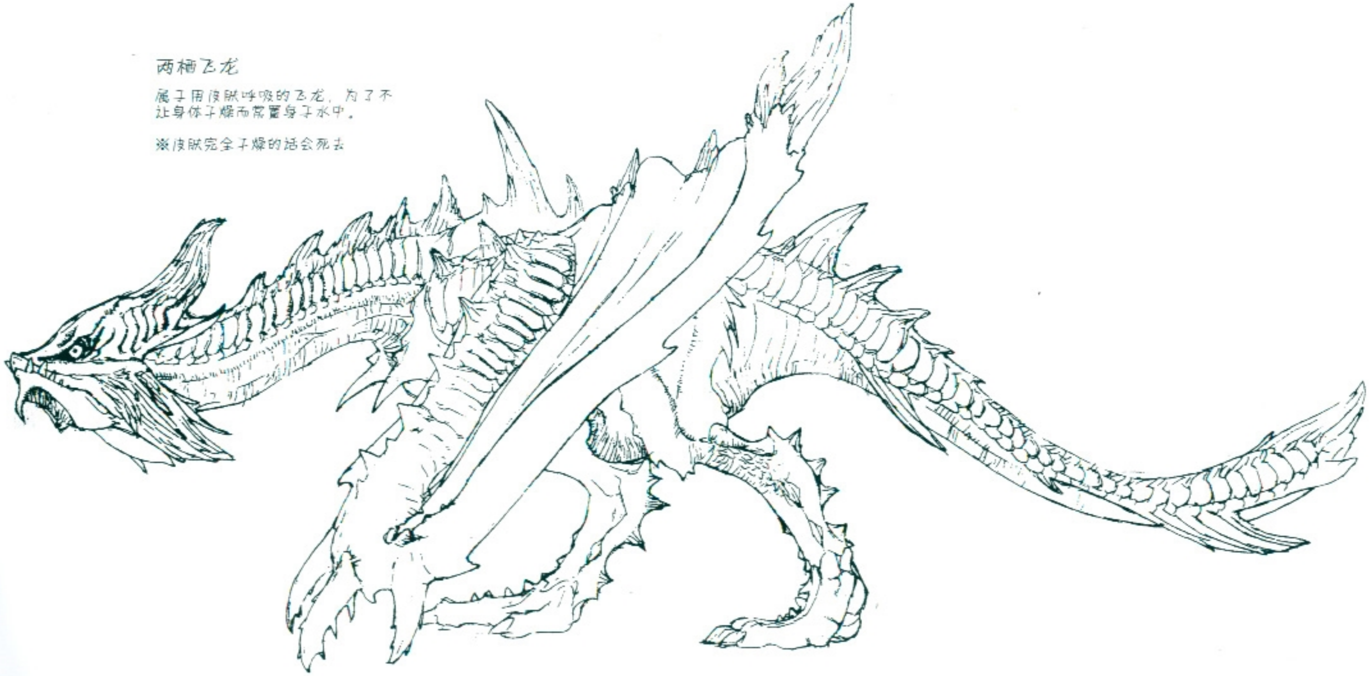
偷蛋飞龙



两栖飞龙

属于用皮肤呼吸的飞龙，为了不让身体干燥而常置身于水中。

※皮肤完全干燥的话会死去



塞龙Ver.70《甲龙类》07/07/76

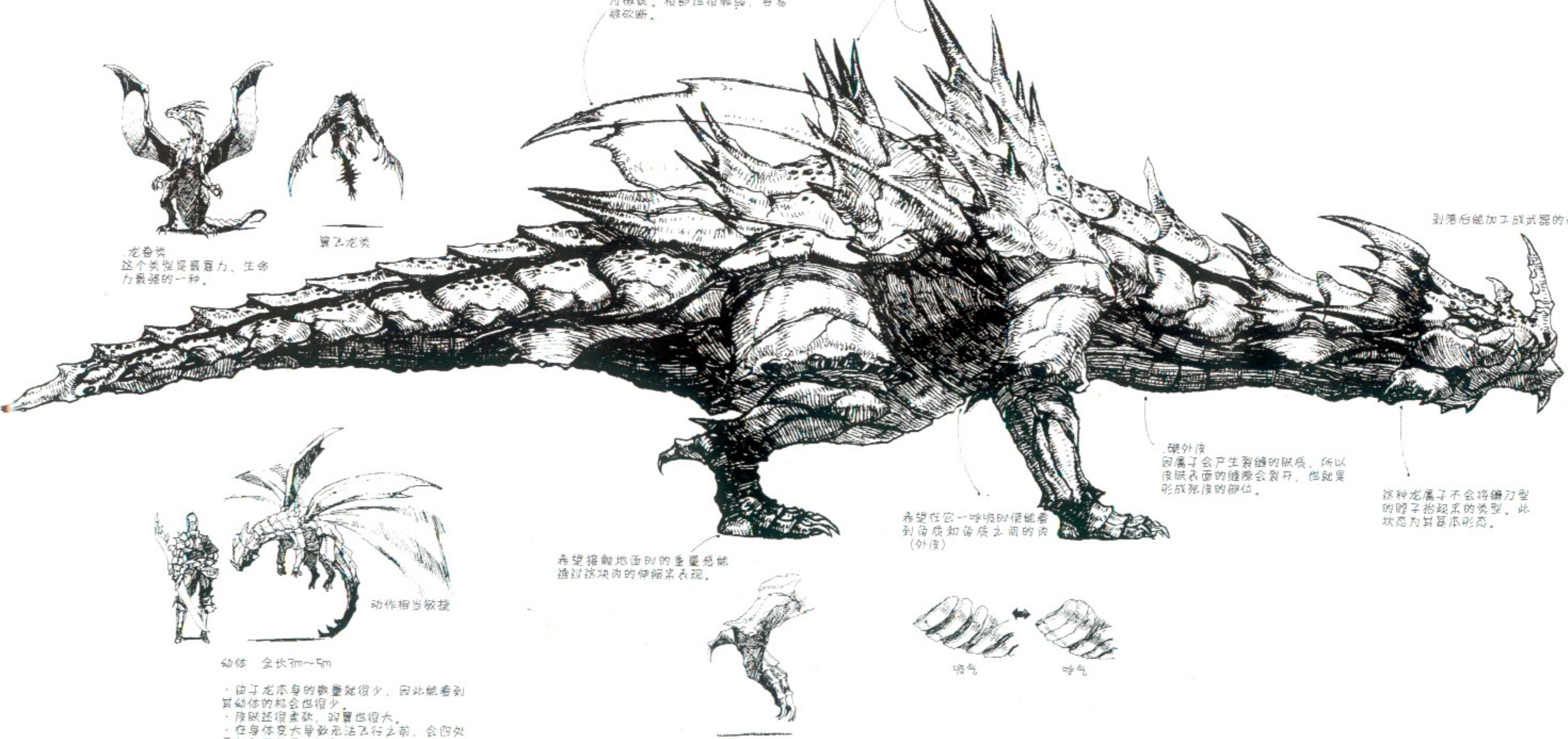
・基本上沿用古龙的路线。

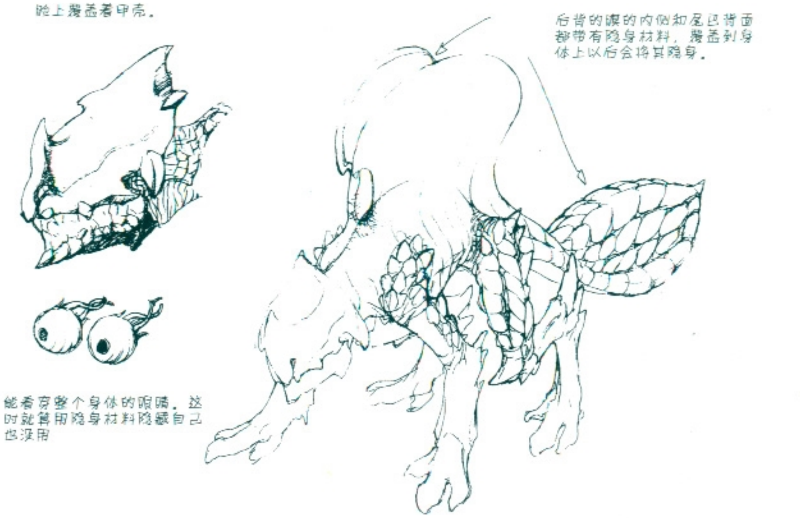
・在幼体期间会四处寻找适合自己居住的地方，一旦发现定居场所便会在那里度过一生。不久，便有人传说那个地方寄宿着龙魂。

・随着年龄的增长，后背的角质会硬化并伸展开来（请想像成像爪子一样的东西）。

・在角质伸展的同时，羽翼便开始退化了。伴随着身体的成长，羽翼会越来越小，成长到一定程度之后便再也无法离开这片区域了。

・属于甲龙类的龙，全身包裹着坚硬的鳞片铠甲是一大特征。飞龙属于翼飞龙类，红龙则属于龙脊类。

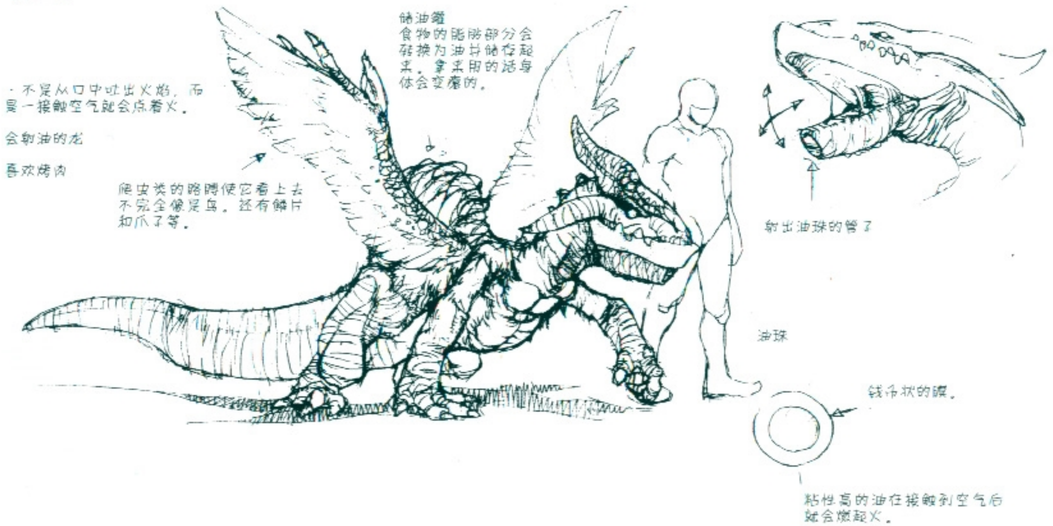




瓦斯龙（暂定）

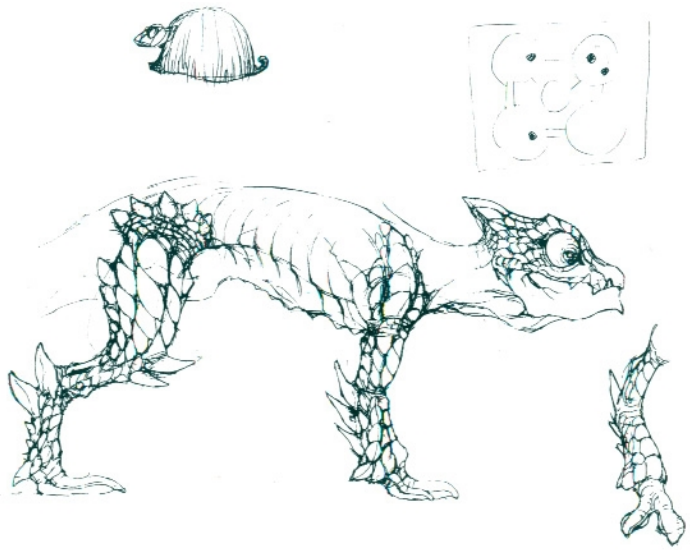


箭手龙



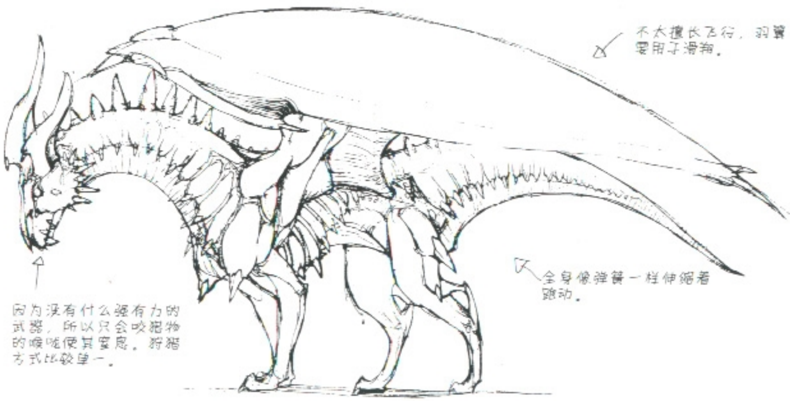
幻影龙

·涂上颜色以后会显示出多个记号



猎豹龙

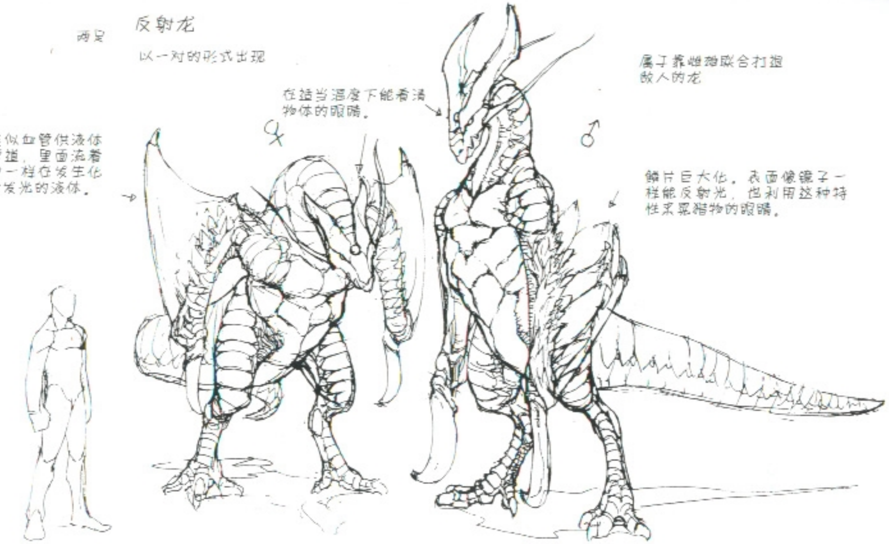
在怪物猎人的世界里拥有最高等级的美丽。



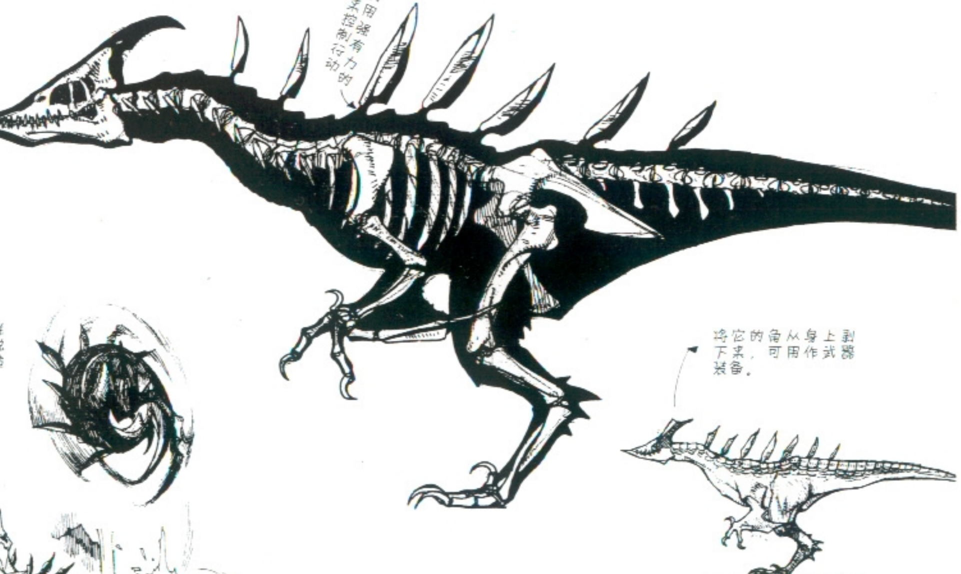
反射龙

两足

以一对的形式出现

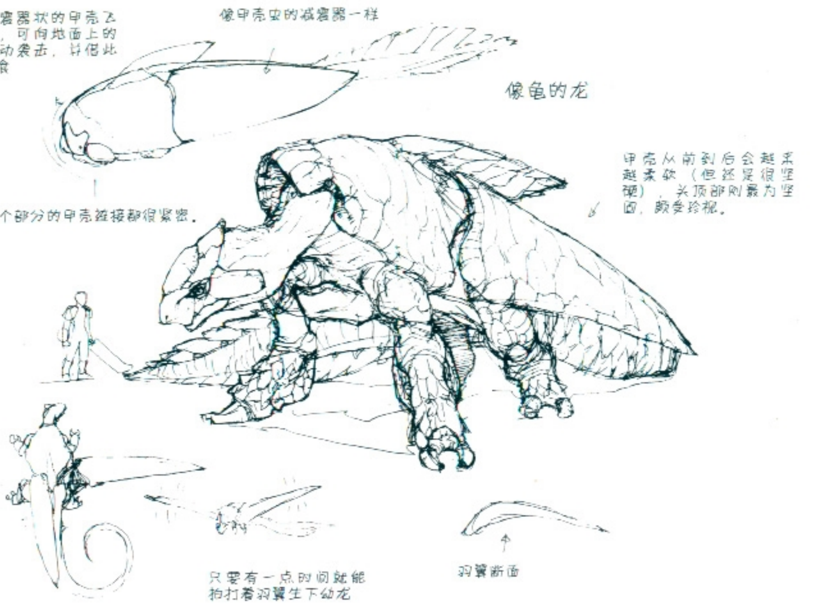


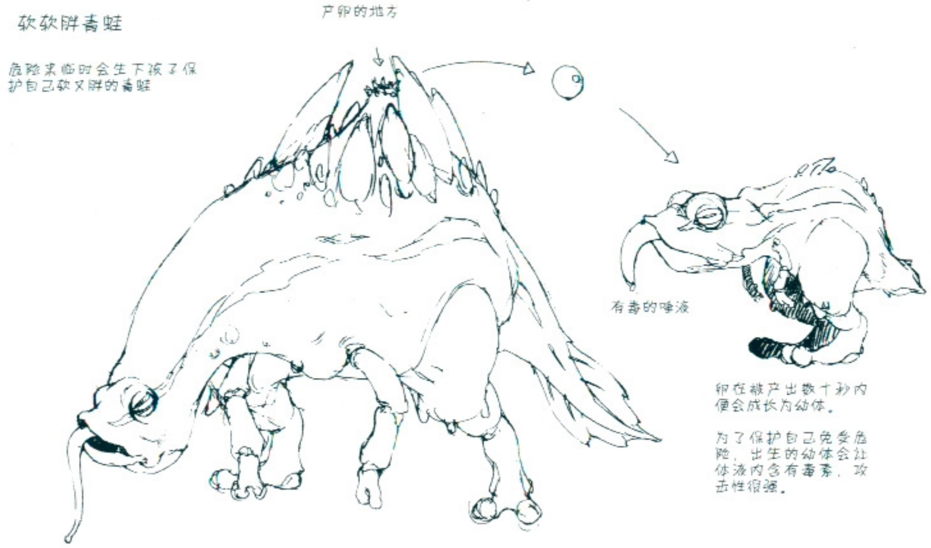
BLADE DRAGON 刀骨龙

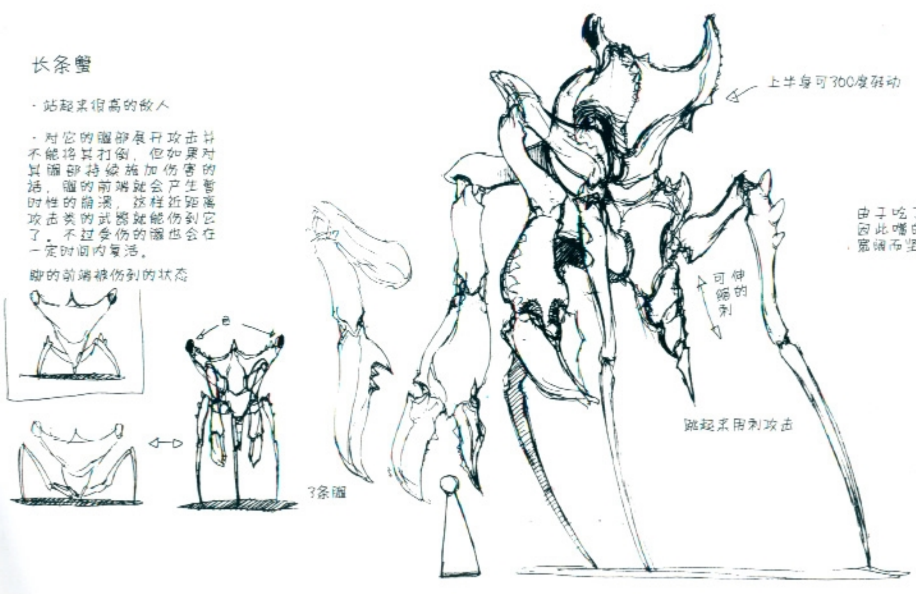


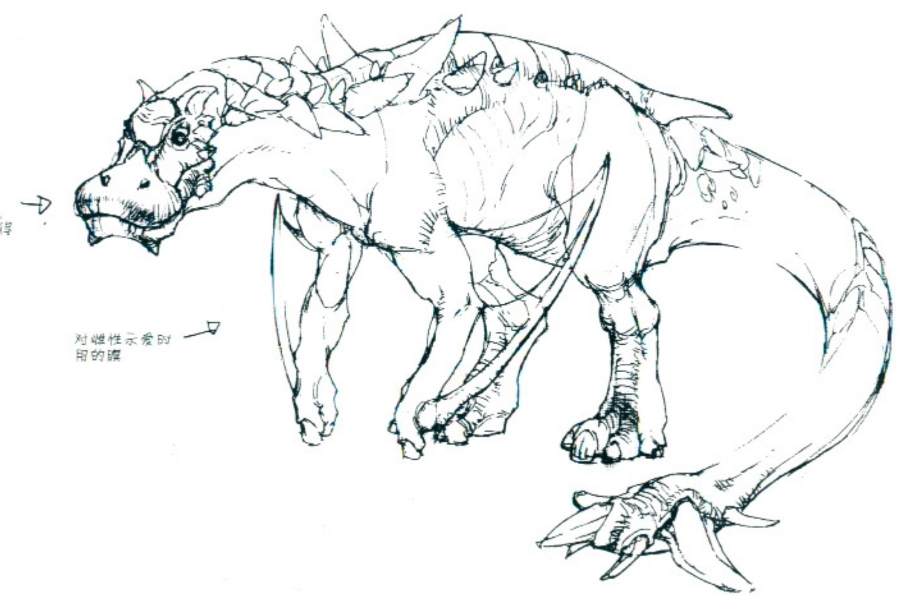
刀骨龙狩猎时的样子。利用脊鳍的锐利部分可对猎物造成致命伤。

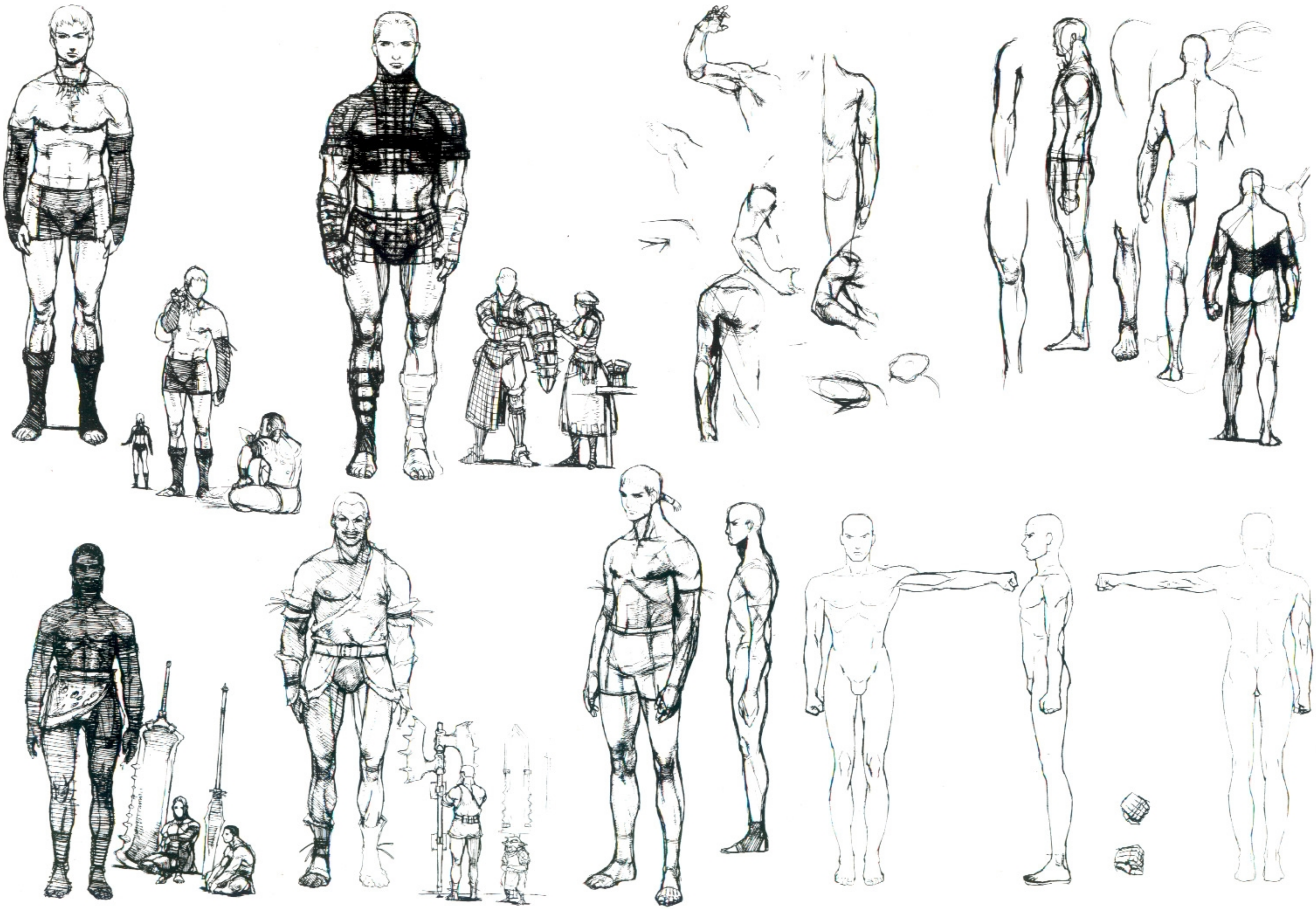


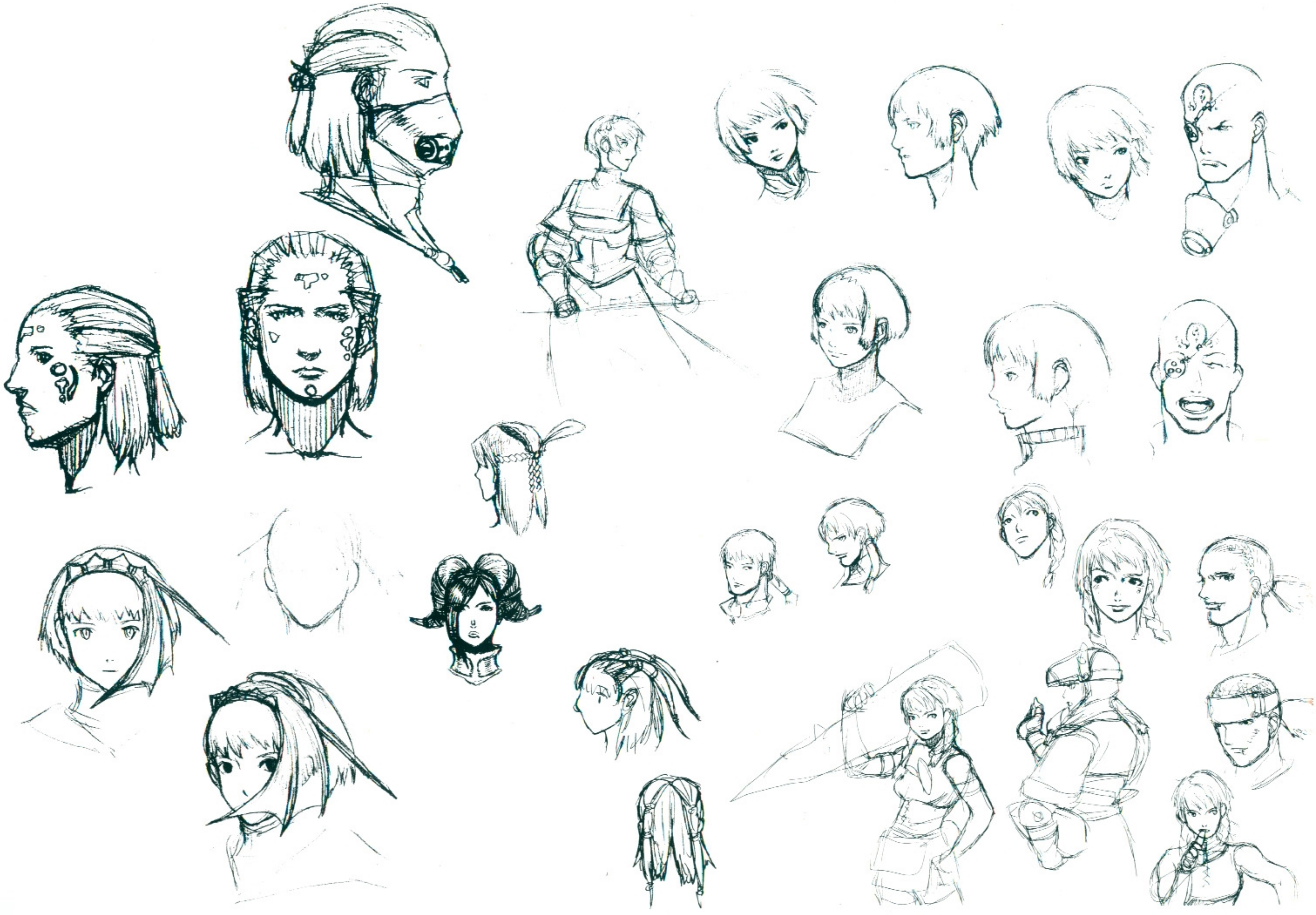

展开减震器状的甲壳飞到高空，可向地面上的生物发动袭击，并借此将其捕食
像甲壳虫的减震器一样
像龟的龙
甲壳从前到后会越来越柔软（但还是很坚硬），头顶部则最为坚固，颇受珍视。
各个部分的甲壳衔接都很紧密。
只要有一点时间就能拍打着羽翼生下幼龙
羽翼断面


软软胖青蛙
危险来临时会生下孩子保护自己软又胖的青蛙
产卵的地方
有毒的唾液
卵在被产出数十秒内便会成长为幼体。
为了保护自己免受危险，出生的幼体会让体液内含有毒素，攻击性很强。

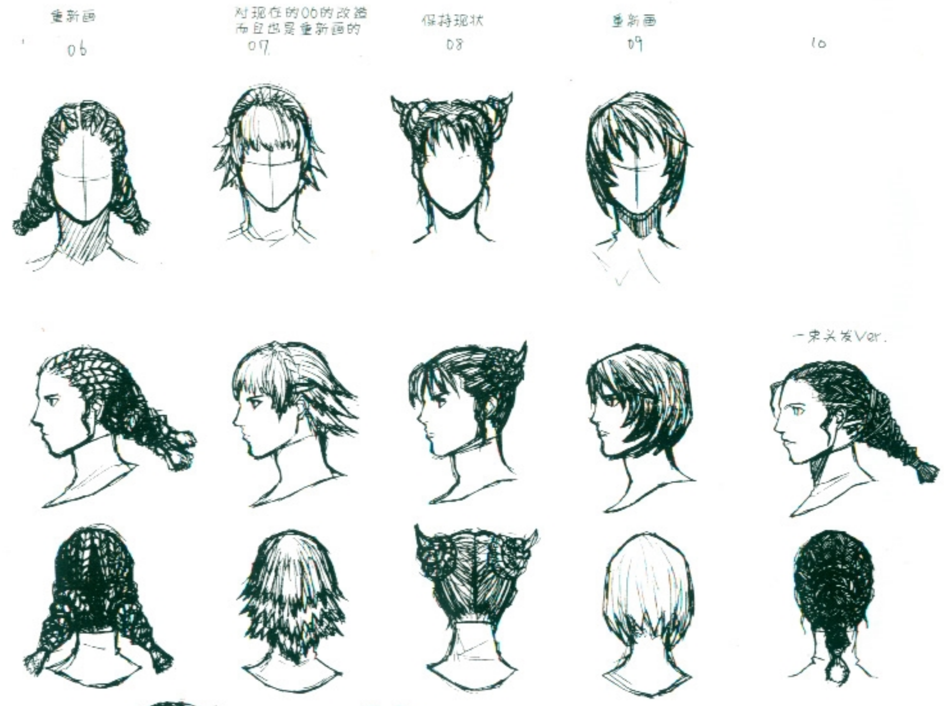

长条蟹
・站起来很高的敌人
・对它的腿部展开攻击并不能将其打倒，但如果对其腿部持续施加伤害的话，腿的前端就会产生暂时性的崩溃，这样近距离攻击类的武器就能伤到它了。不过受伤的腿也会在一定时间内复活。
脚的前端被伤到的状态
3条腿
上半身可360度转动
可伸缩的刺
跳起来用刺攻击

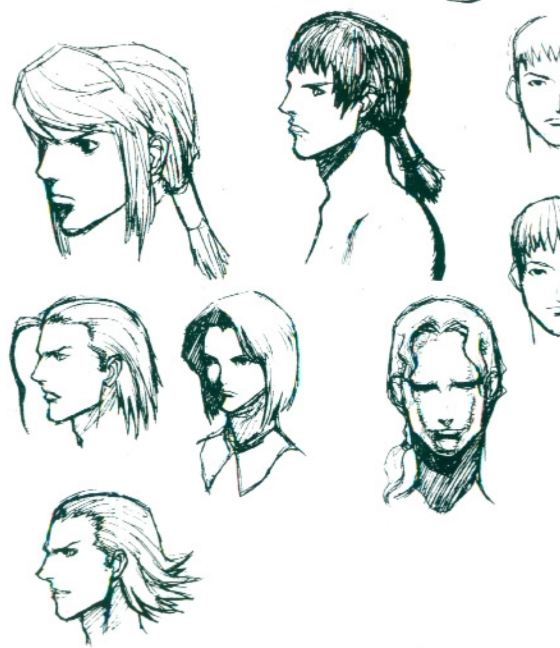

由于吃了很多草，因此嘴的边缘变得宽阔而坚固
对雌性示爱时用的膜

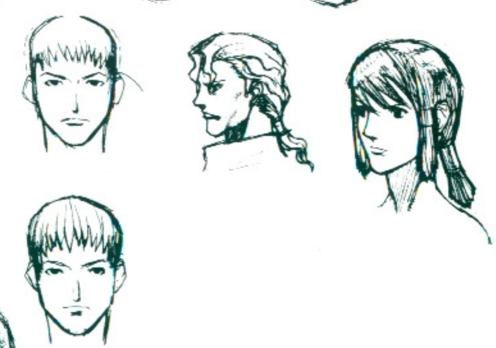






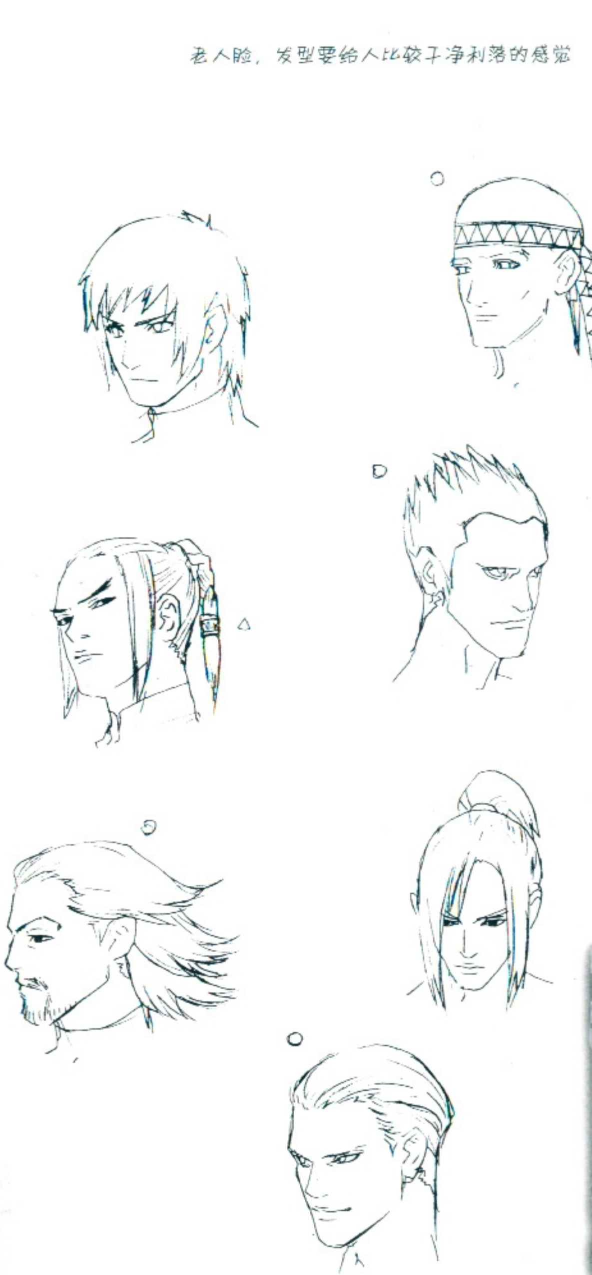


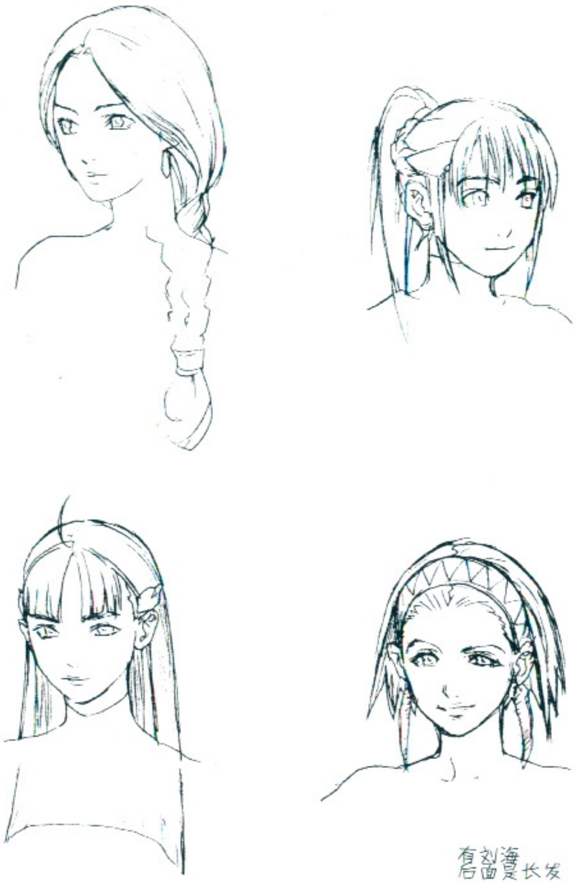


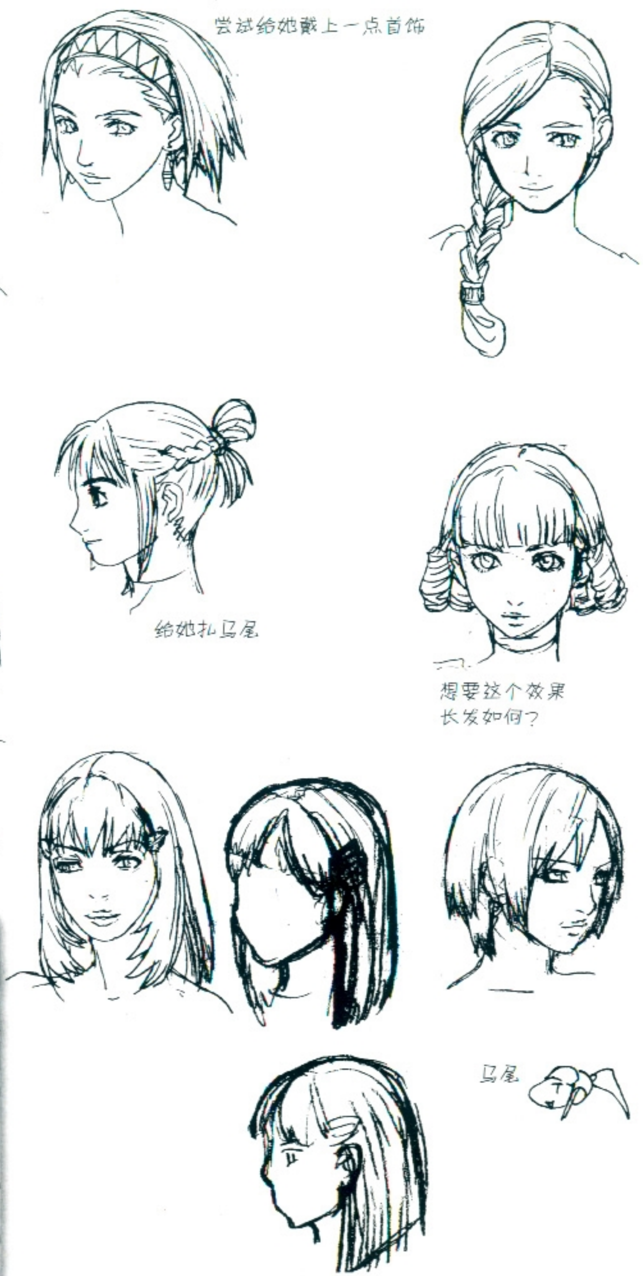


STAFF COMMENT

发型是玩家在塑造角色时最容易产生感情的部分，因此我们准备了很多造型。虽然最后也许会用防具来隐藏，但对每一位玩家来说，塑造出自己最喜欢的角色是最重要的。所以还是觉得有针对性的目标会更好。



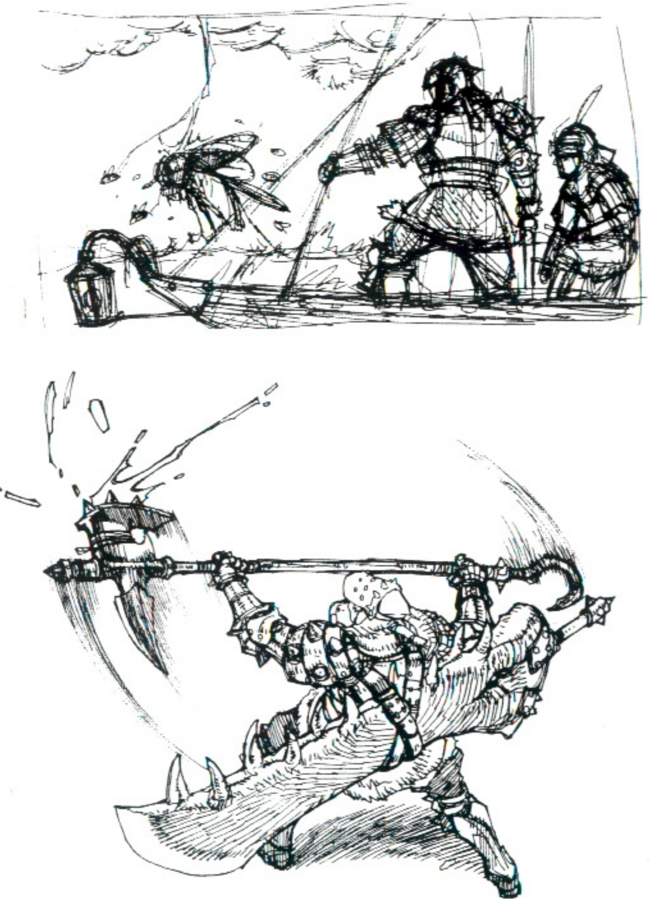




STAFF COMMENT

发型及名字首先要从世界观出发来进行创作，制作《怪物猎人2》的时候也是一样。但每次做发型都很辛苦，就算画了很多，也会因为时间的问题导致无法用到游戏当中。于是我们建了若干个目录，把画好的稿都平均分配到里面去。有时也会遇到与其他设计很相似而没被采用的情况。老实说，虽然画了这么多心情也挺愉快，但弄成这样的话还是很无语的。脸也是一样，在已确定好的模样当中再依次加入各人的喜好，非常要命。



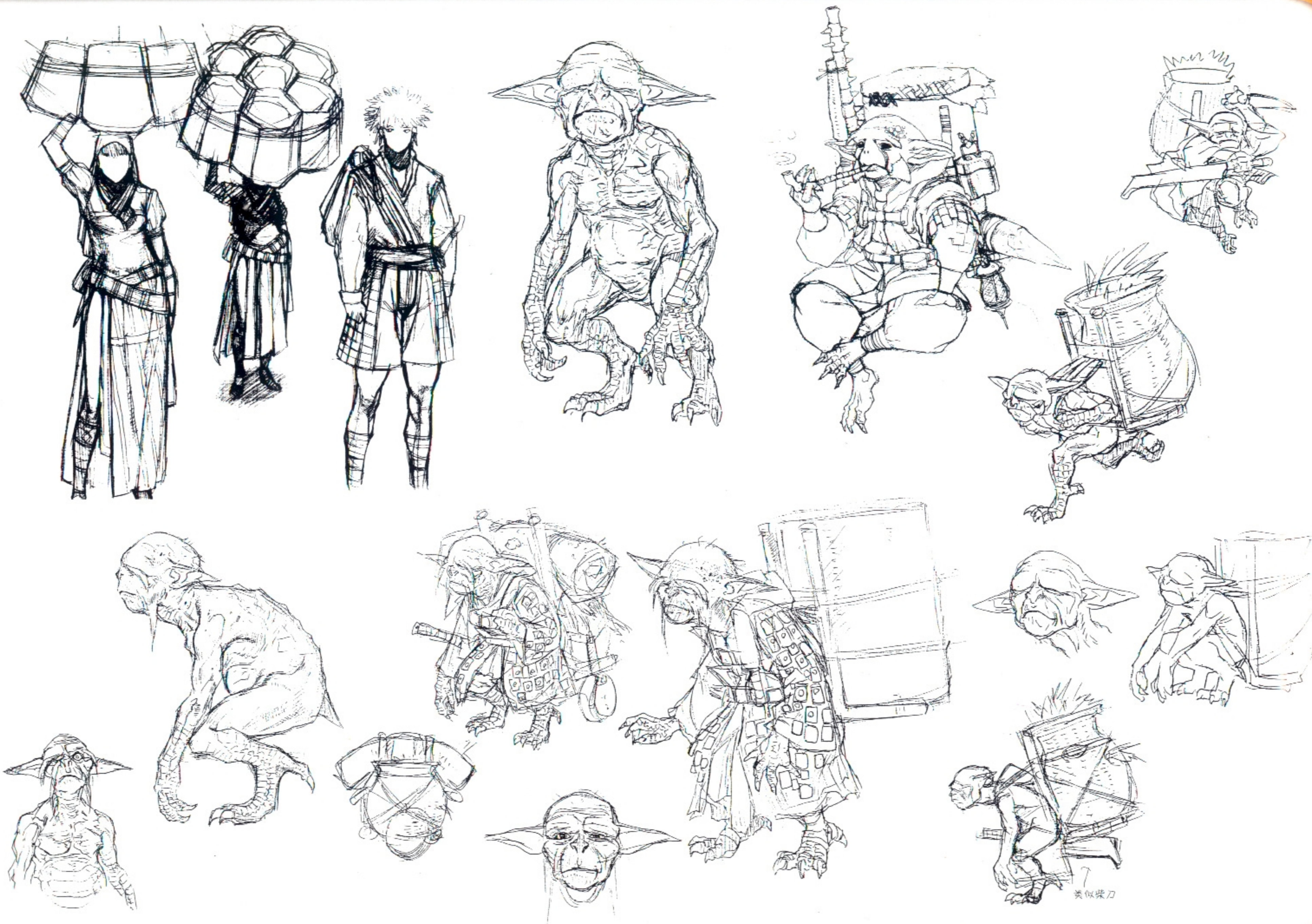


STAFF COMMENT

画稿中只是一个人在呆呆地站着，要认出那究竟是谁是很困难的。但如果给他加入一些个性动作的话，情况就会变得大不相同，同时为了让其他人看了以后能理解到这是个怎样的世界观，动作图也是必须要有的。在设计中遇到瓶颈时，只要让这个角色动起来，有时反而会有一些新发现。当动作没确定下来的时候，我们偶尔也会先把包含了各种信息的样稿画出来，然后再征求大家的意见。




NPC食材阿姨
用装有会发光的虫子
的瓶子作照明灯
这个拿着铁锹的男子是村长
挖啊挖啊不停地挖啊，
挖到了超级稀有的矿石，
挖出了温泉。
即使在成为了村长的今天，
他也在村子的某处，
继续不停地挖。
实际上，这个角色最初甚至
连草案都没有，
大概也就只会作为开村之祖
之类的出现在村子的历史教
科书上。


类似柴刀











STAFF COMMENT

在制作波凯村的动画时，一边听着同事们“其他村民会是些什么样的人呢？”的问话，一边陆续创作出了这些人物的草图。通过各种各样的人物将更容易表现出世界观，特别是将小孩子作为重点描绘对象的话，一下子就会洋溢出一种实实在在的生活气息。如果能够让这些角色全部都出现在游戏中当然再好不过，若无法做到的话至少也要让其在动画中出现。由于波凯村是一个与艾露们关系非常密切的村子，因此也画了几幅村民与艾露在一起的稿子。我想村民们应该有时也会与艾露一起玩耍的吧……







STAFF COMMENT

在波凯村的左侧有一个温泉，最初的设定是村长会一直泡在里面，并一边泡温泉一边指示大家冒险（笑）。在一个寒冷的地方加入温泉的设定后，温暖的感觉立刻就冒出来了，很想把这种手法也运用在彩稿中。“村长泡温泉”的设定，大家也是反复推敲过的，还考虑过是否要给她加入“你要不要一起泡～？”这样的台词（笑）。





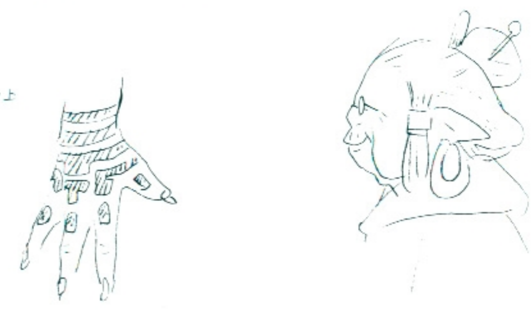


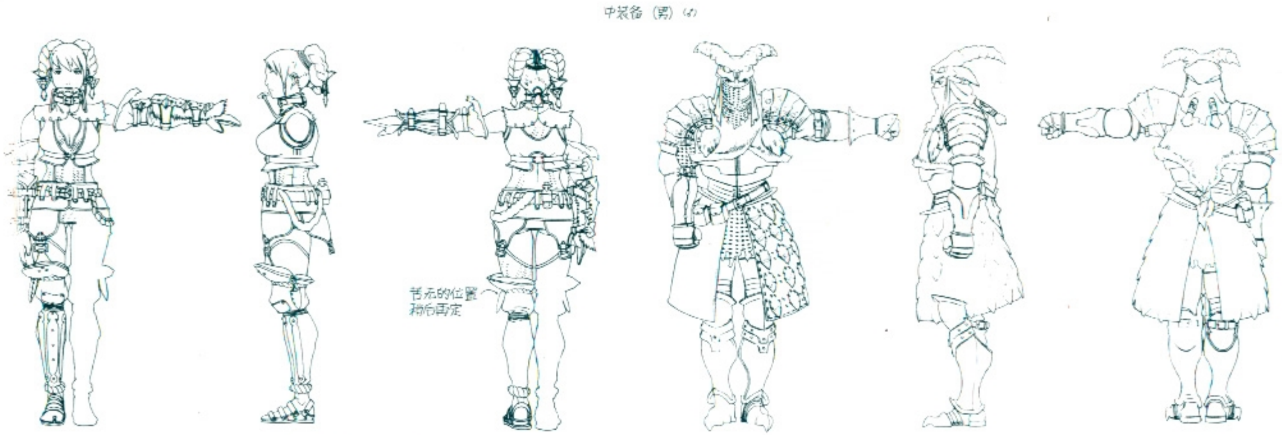






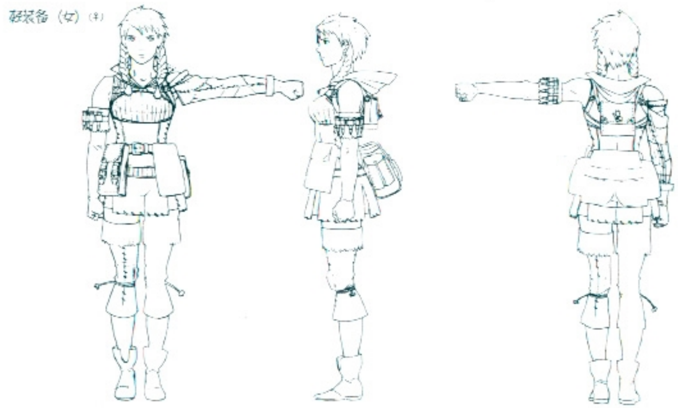


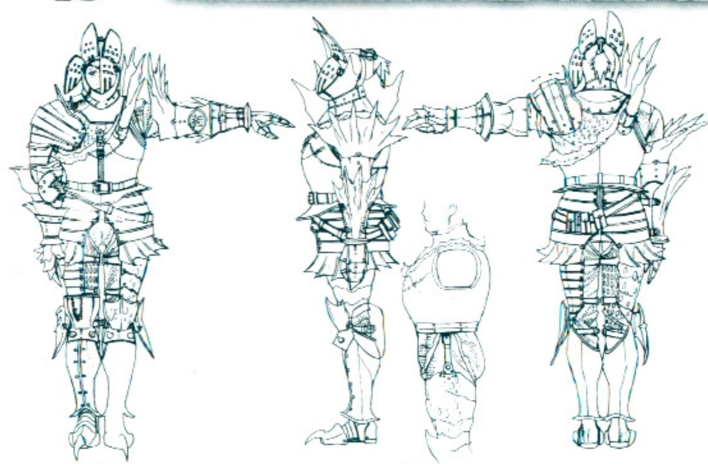


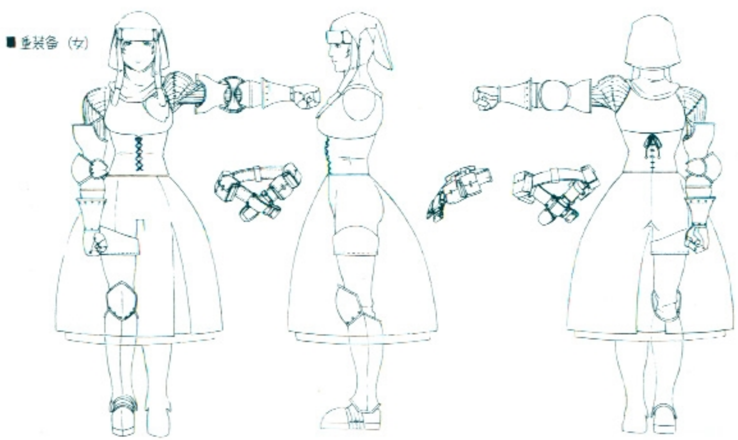


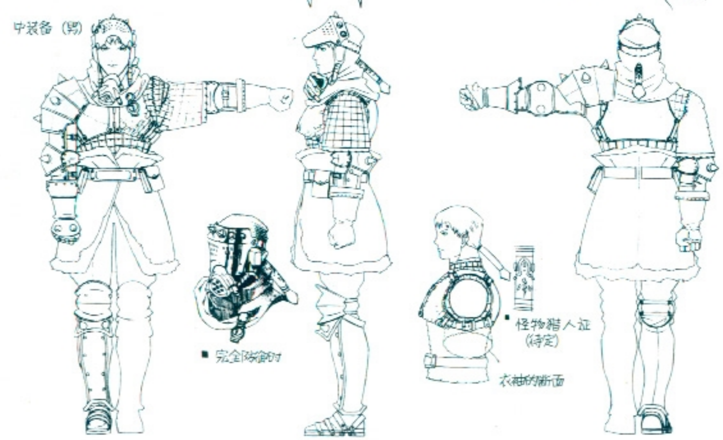
STAFF COMMENT

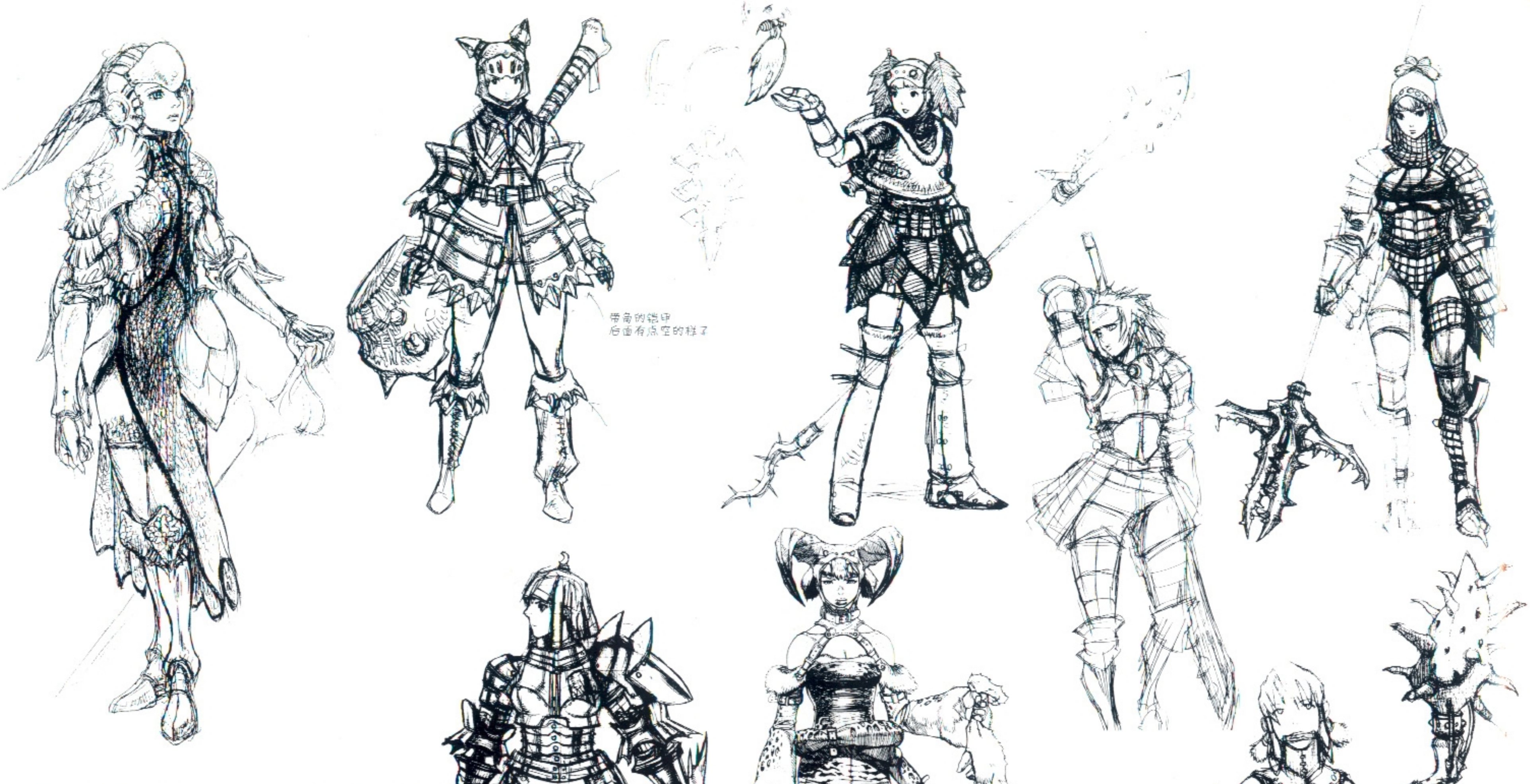
最初大家对游戏的世界都不了解，所以如果没有具体的图片说明游戏便无法开始制作。为了将自己的想法更加直观地表现出来，于是画了许多人物的三面图。不过2D与3D之间的差别显而易见，因此只有三面图是完全不够的。这时，原案与3D设计师之间的沟通就显得尤为重要。由于大家长时间在一起工作已经培养出了一定的默契，因此有时只需要将细节部分稍作详细的描绘，工作便能得以顺利开展。与3D设计师保持统一的制作思想也是原案工作的一部分。

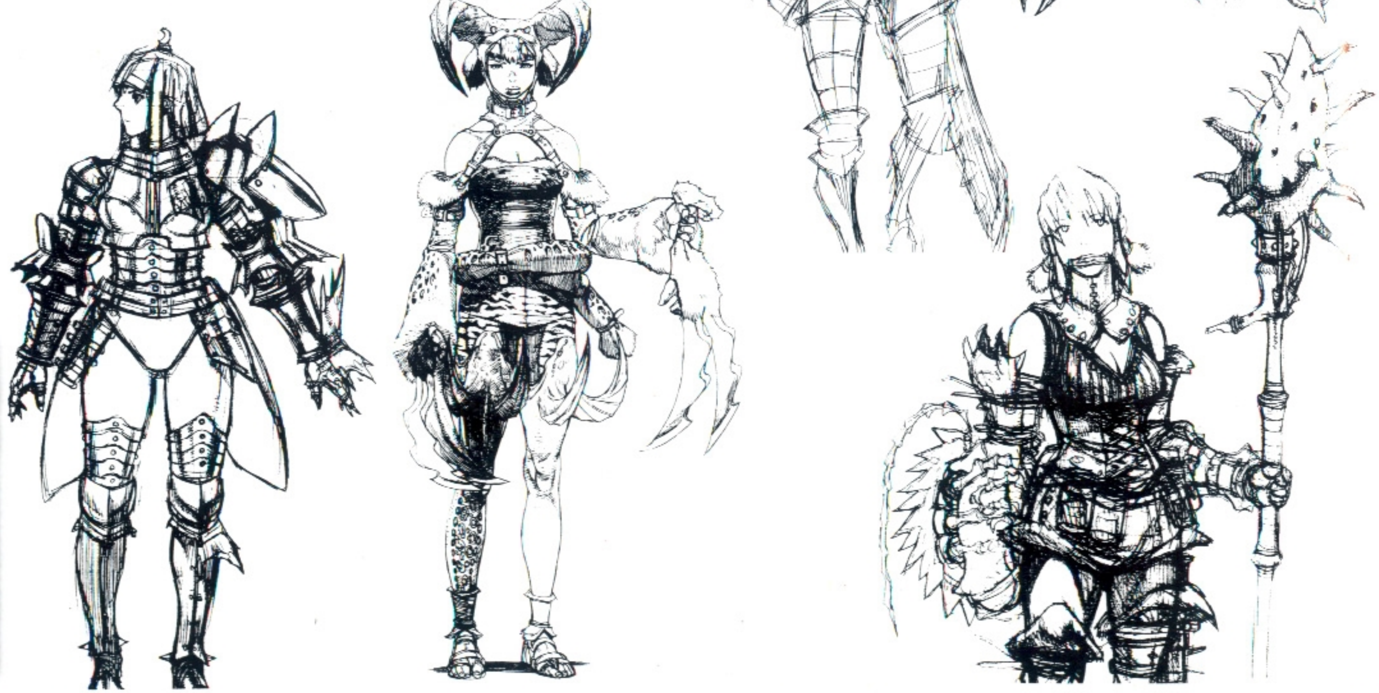






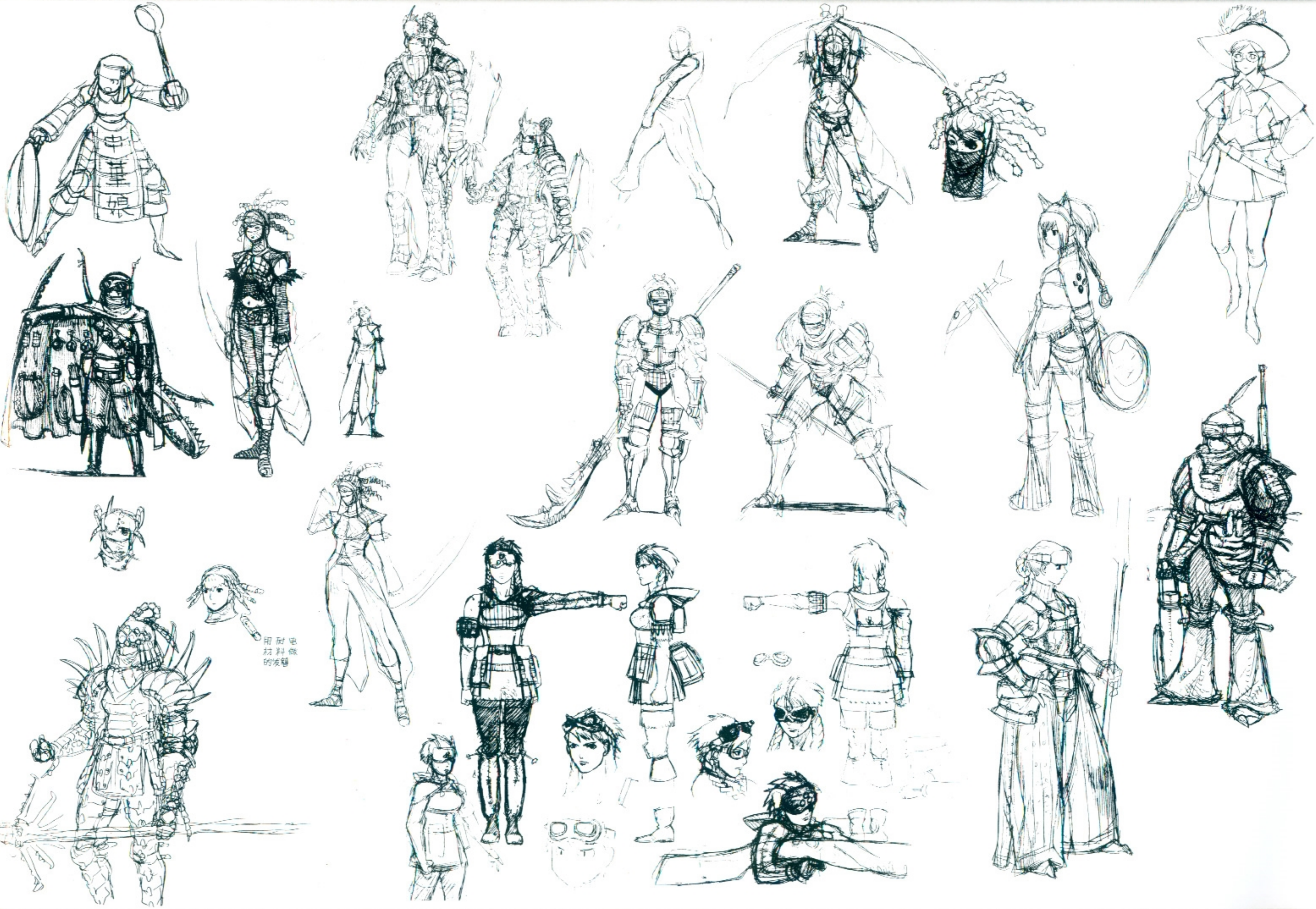


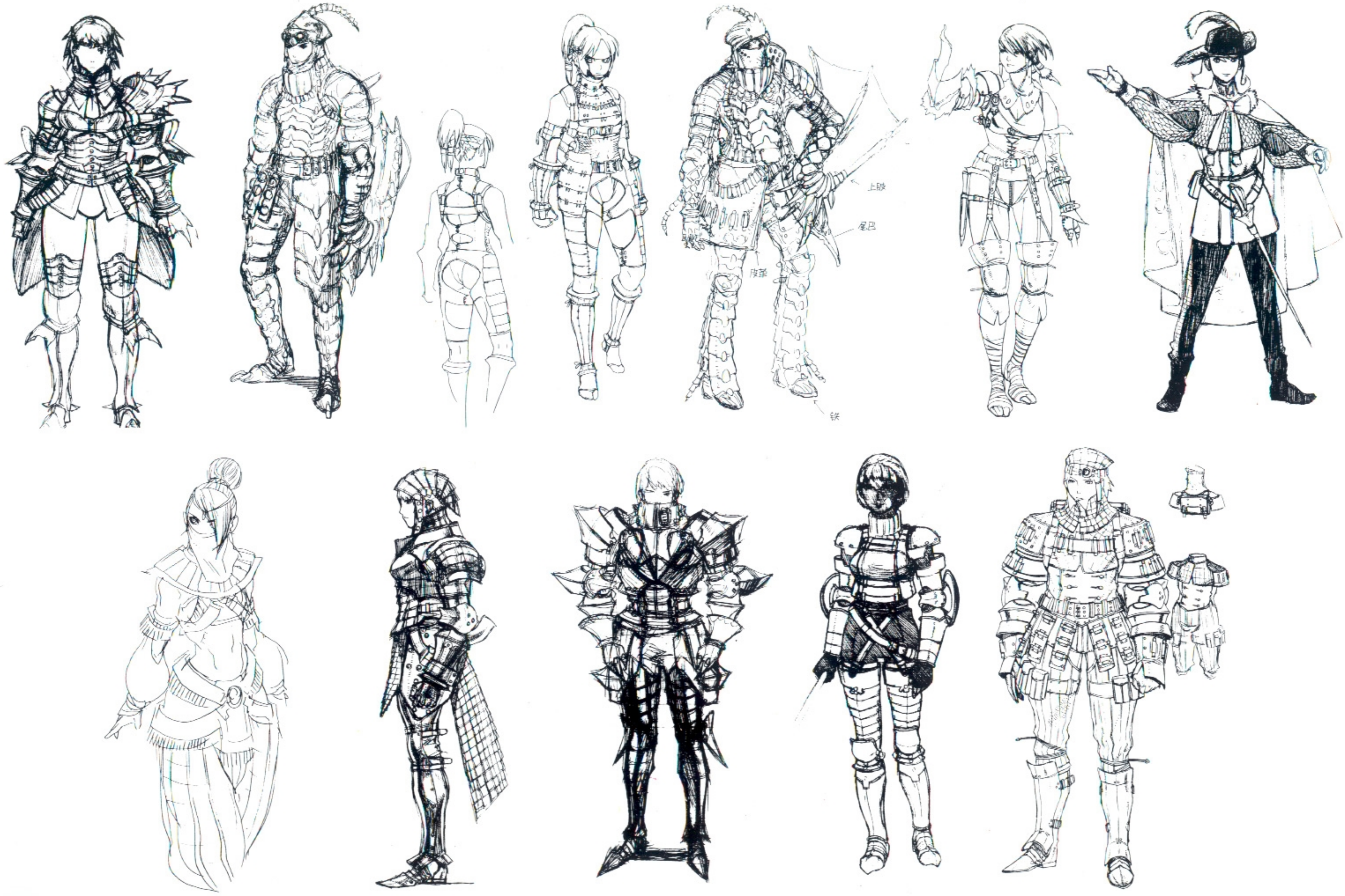


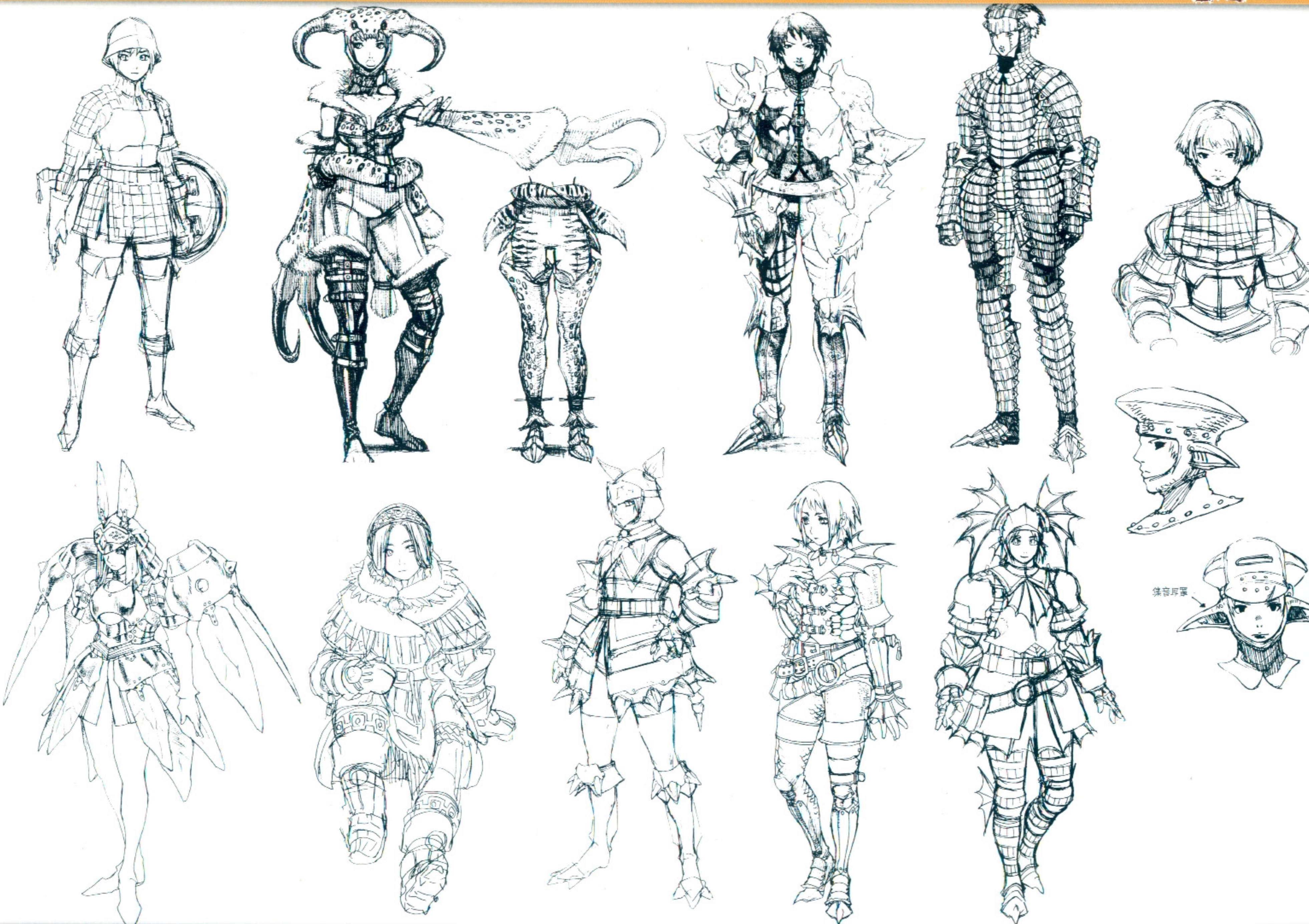


STAFF COMMENT

基本上，在制作了剑士之后，再制作枪手之类的角色形象就应该是水到渠成的事了，所以最初所提交的画稿中，剑士占了很大一部分。可是像现在这样一并摆出来再回头一看，就会为它们非常低的采用率而感到心痛（笑）。创造一个受欢迎的角色真的是好辛苦啊，不过即便如此，像这样拿出尽量多的设计方案来也是一件非常重要的事。


中華娘
用耐虫材料做的发簪


上肢
尾巴
皮革
铁


集音耳罩

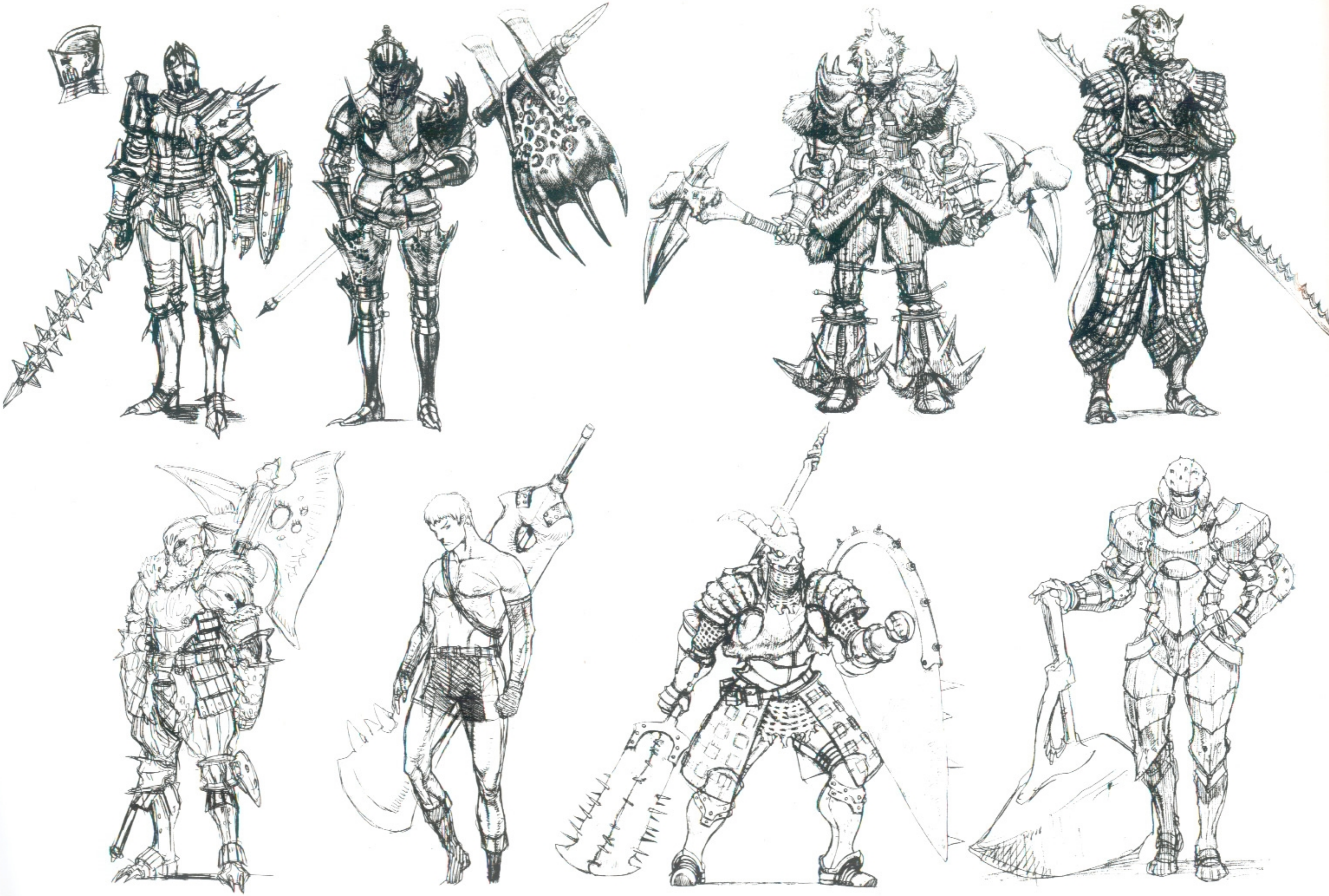


STAFF COMMENT

现在来看最终的3D成品是非常有质感的，但在最初设定阶段时，我们对最后成品的效果到底如何却并不清楚，因此那时我们在各种细节上下了很大功夫。首先要得到自己的满意，然后再通过图稿做出具体的指示，由最初开始就很好地把握住质感是非常重要的。为此，在未正式决定之前我们拿出了很多具体的设计方案供检查人员选择。如果提案的数量不够多的话想必他们会十分困扰吧（笑），当然，重要的不是只有数量，还必须拓展方向性，设计出尽量多的角色类型才行。









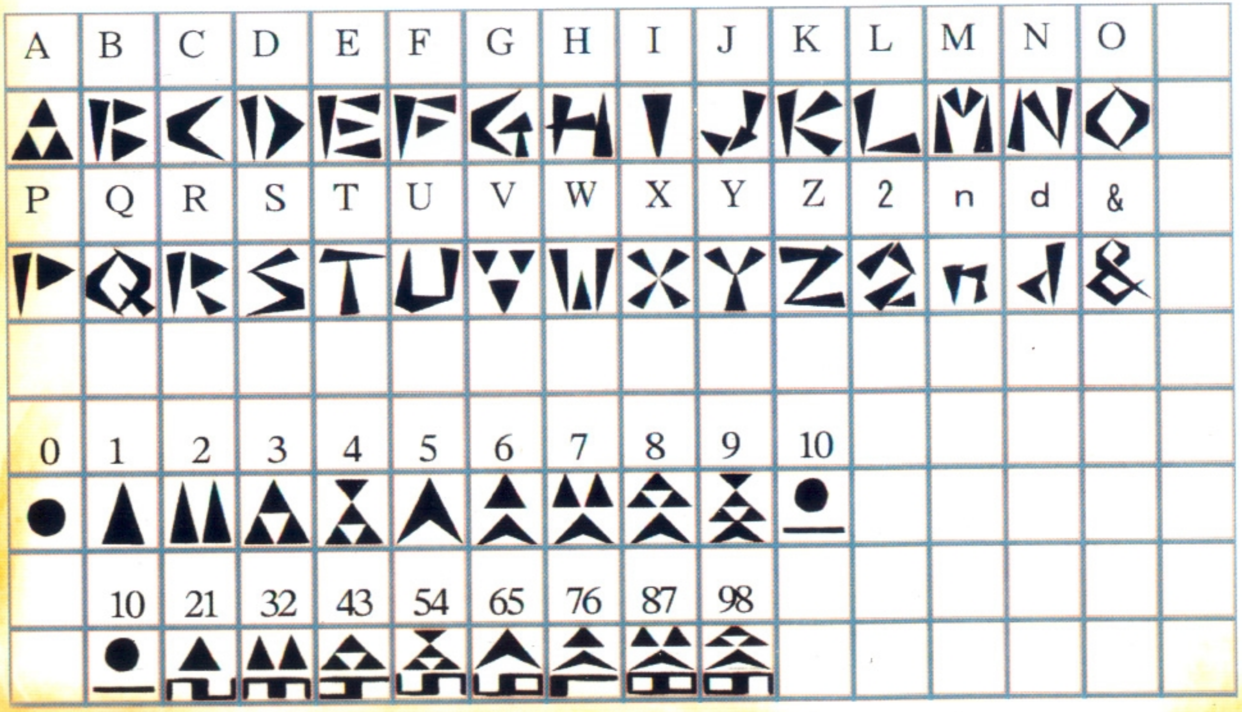
MONSTER HUNTER ILLUSTRATIONS *color*

Simple Material. 图标插画/标题

在要求瞬间判断力的狩猎活动中，视觉记号是不可或缺的。
在这里将为大家介绍把装备记号化的图标以及各作的标题。



1


A B C D E F G H I J K L M N O
P Q R S T U V W X Y Z 2 n d &
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
10 21 32 43 54 65 76 87 98

2


QUEST
CLEAR

3

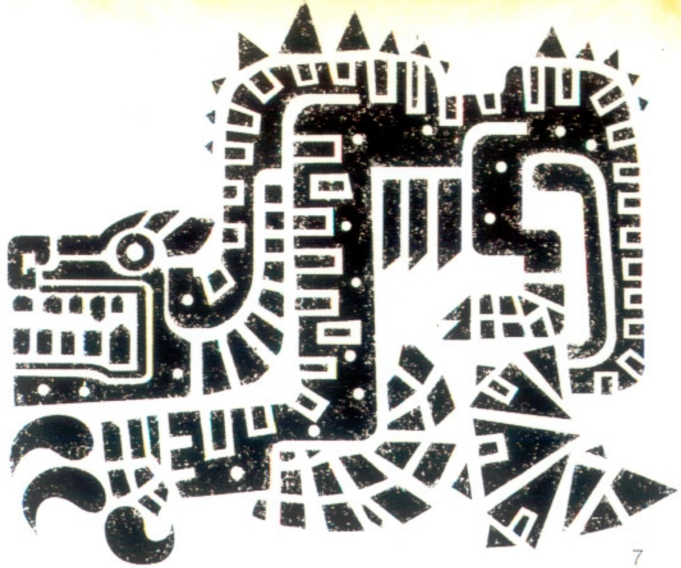

QUEST
RETIRE
QUEST
FAILED

4



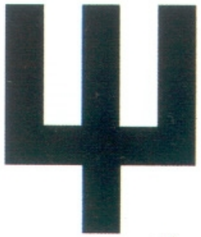
5


6


7


8


9


10


11


12


13


14

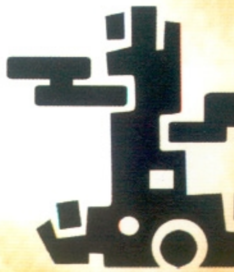

15


16

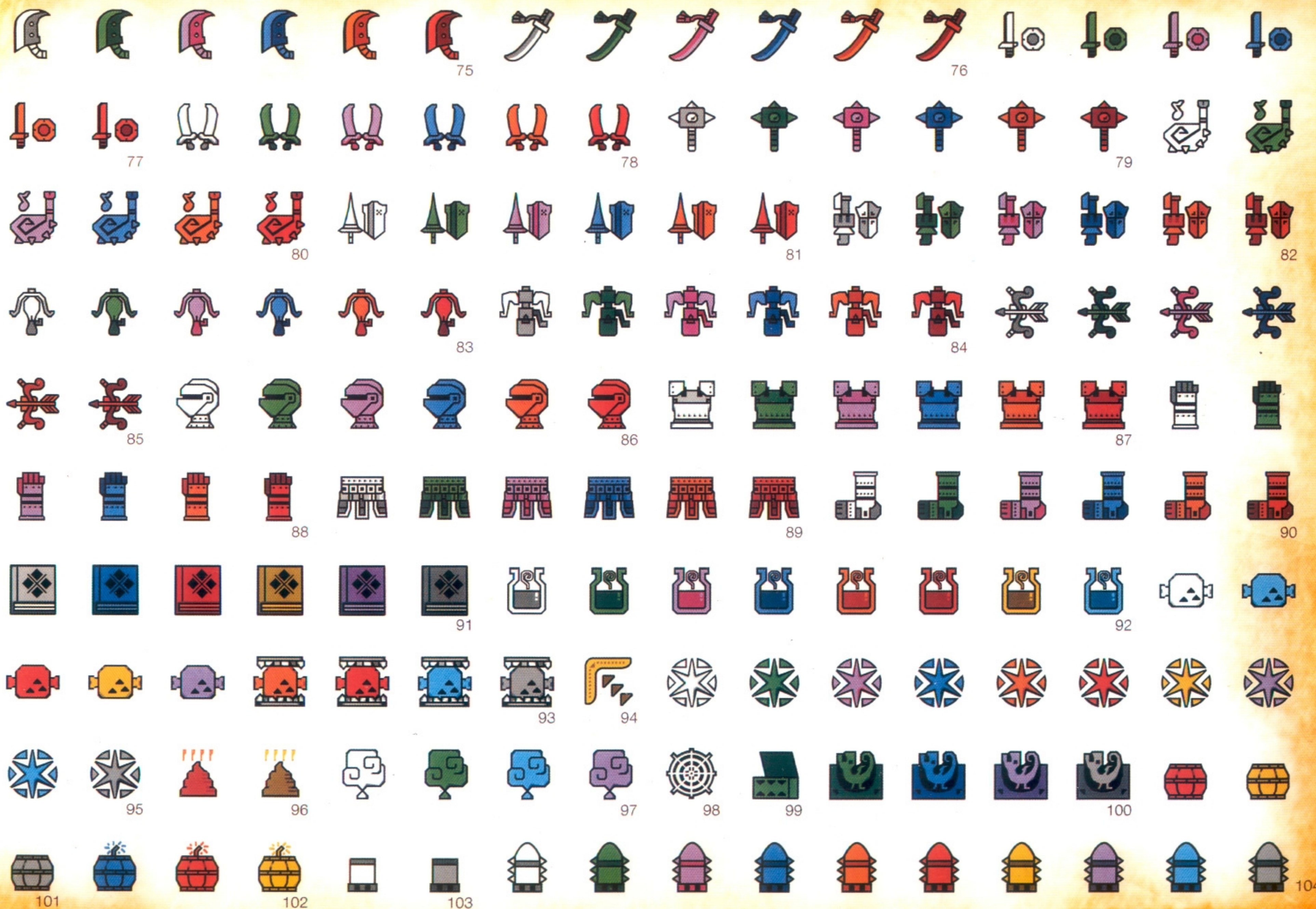

17

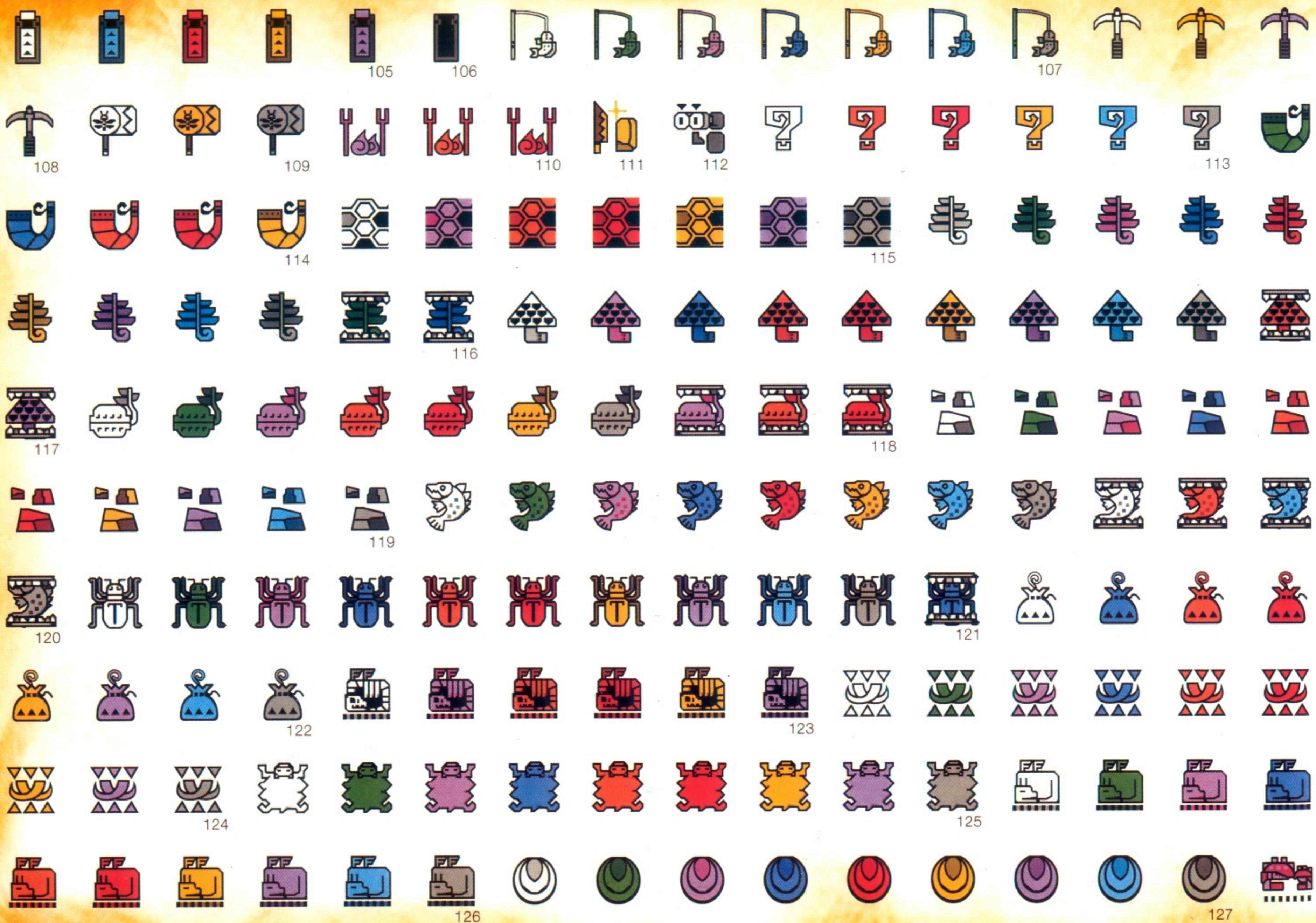

18

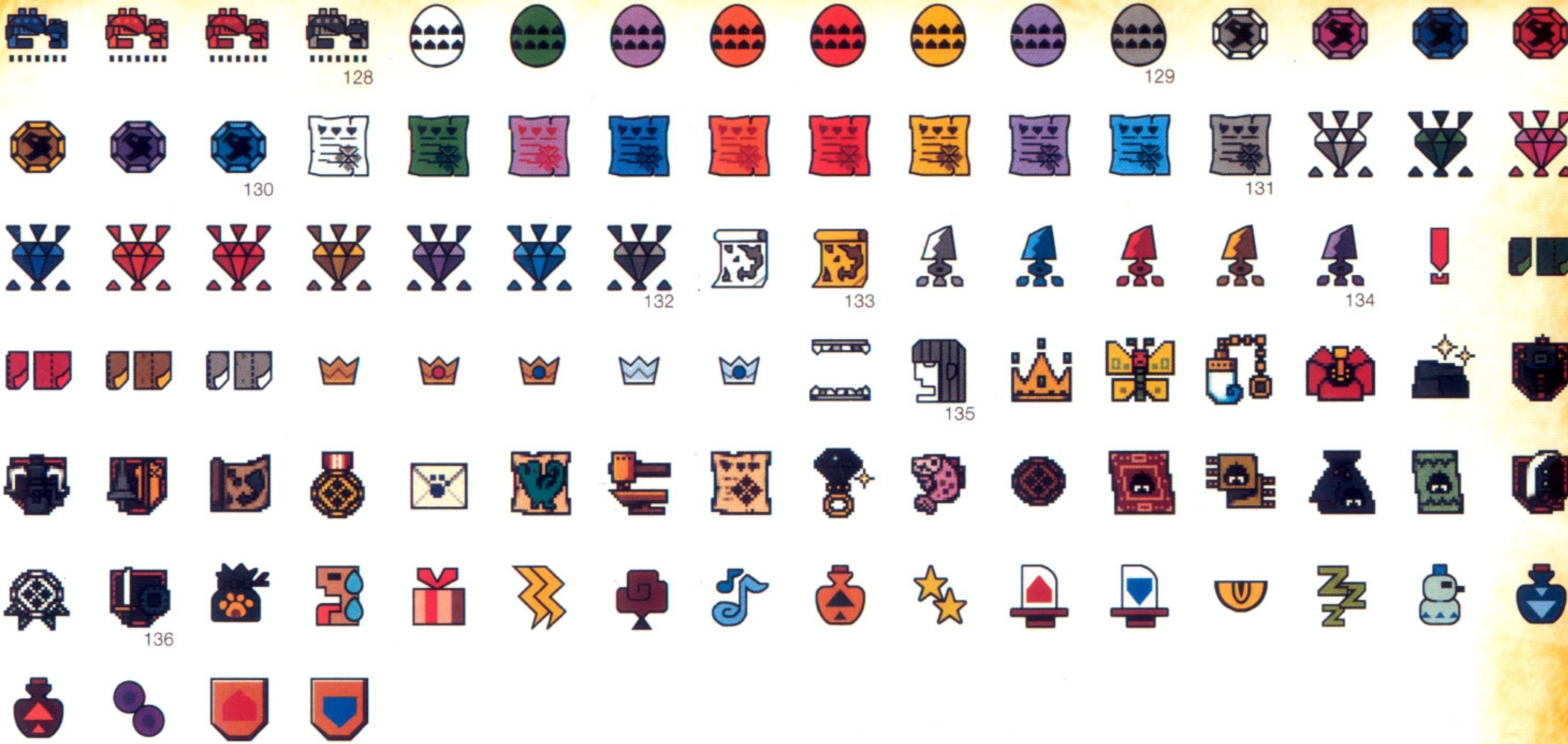

19


20


21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48
49
50
51
52
53
54
55
56
57
58
59
60
61
62
63
64
65
66
67
68
69
70
71
72
73
74

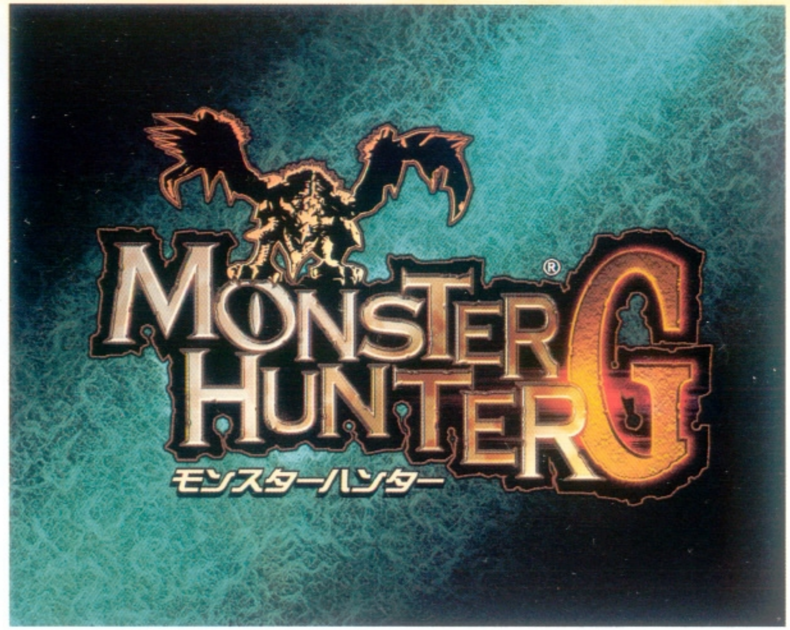

75
76
77
78
79
80
81
82
83
84
85
86
87
88
89
90
91
92
93
94
95
96
97
98
99
100
101
102
103
104

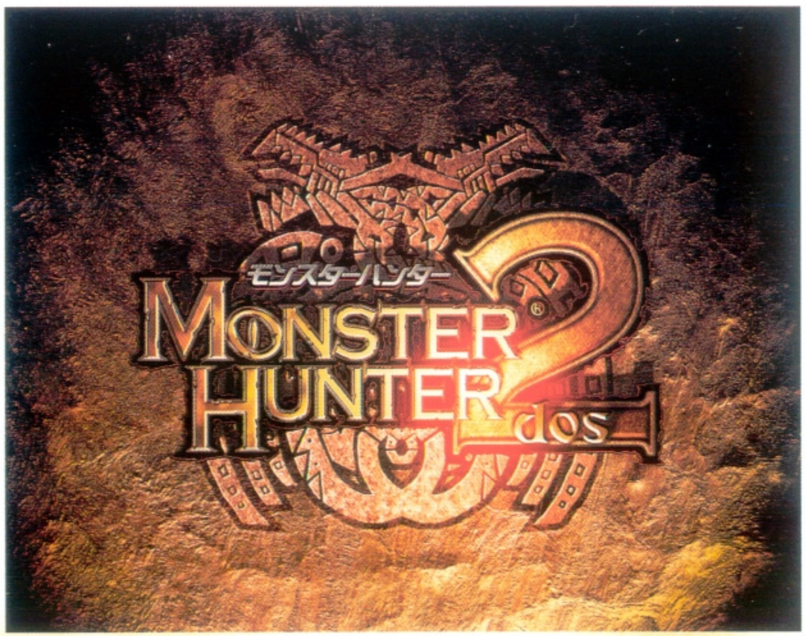

105
106
107
108
109
110
111
112
113
114
115
116
117
118
119
120
121
122
123
124
125
126
127



128 129 130 131 132 133 134 135 136 137


MONSTER HUNTER™
モンスターハンター
138


MONSTER HUNTER® G
モンスターハンター
139


モンスターハンター
MONSTER® HUNTER 2 dos
140


モンスターハンター ポータブル
MONSTER
HUNTER
PORTABLE™

141


MONSTER
HUNTER
PORTABLE®
2nd
モンスターハンターポータブル

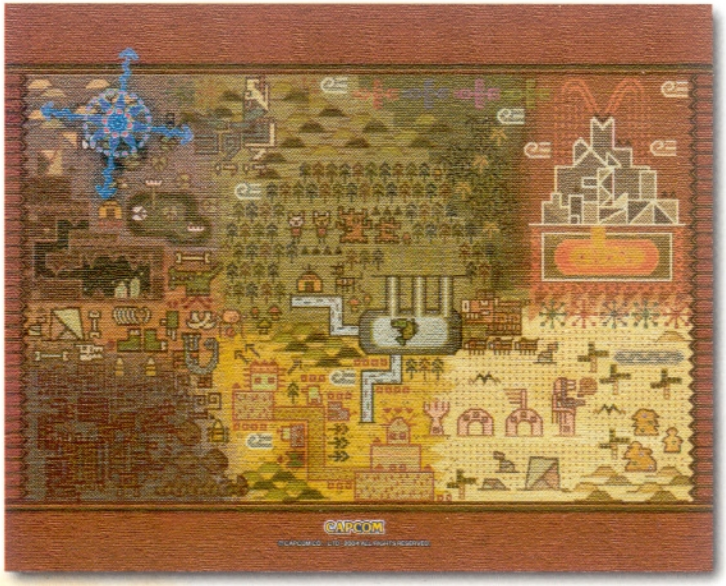
142


MONSTER
HUNTER
PORTABLE®
2nd G
モンスターハンターポータブル

143


MONSTER HUNTER G
モンスターハンター
CAPCOM
©CAPCOM CO.,LTD. 2004, 2005 ALL RIGHTS RESERVED.


MONSTER HUNTER
モンスターハンター
CAPCOM


CAPCOM


MONSTER HUNTER G
モンスターハンター
CAPCOM
©CAPCOM CO.,LTD. 2004, 2005 ALL RIGHTS RESERVED.



MONSTER HUNTER ILLUSTRATIONS *color*

Main Visual Illustrations ● 宣传插画

极度紧张刺激的猎人与怪物的攻防战。
截取那一刹那，以及每部作品的主体形象在此集结。



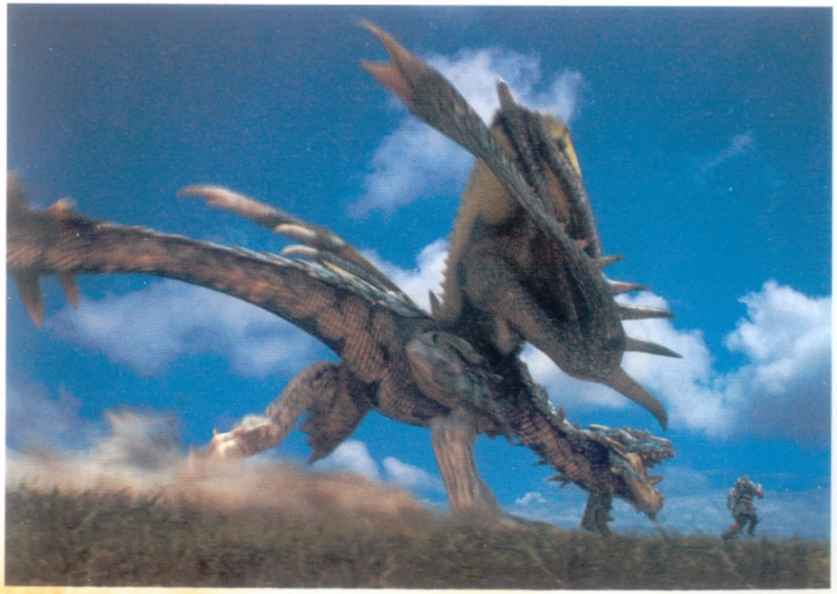
1



2

STAFF COMMENT

虽然包装的反面一般都是这样的小素材，但是想让玩家在游戏中也能得到类似的临场感，所以就画出来了。负责制作的人早已习惯了这种形式，将材料罗列起来之后就有了相当高的完成度，就这样做出了很有趣的东西。



3



4



5



6



7



8



9



10



11



12



Index 索引

页数	No.	名称	作品	插画师	备注
●世界观					
001	—	江波村村长的地图	MH2	远西	完成
004	1	霸龙	MHP2	えだやん	完成
005	2	轰龙	MHP2	えだやん	完成
006	3	片手剑猎人	MH	えだやん	完成
	4	弩猎人	MH2	えだやん	完成
007	5	大剑猎人	MH	えだやん	完成
	6	双剑猎人	MH2	えだやん	完成
008	7	虫娘	MHP2	えだやん	完成
	8	笑颜如花	MHP2	えだやん	完成
009	9	暴风雪中的惊异	MHP2	えだやん	完成
	10	震惊白银世界的咆哮	MHP2	えだやん	完成
010	11	影像用设定图	MH	神户	草稿
011	12	地底湖设定图	MH	神户	完成
012	13	探头探脑的教官	MH2	神户	完成
	14	龙人姐姐VS师傅	MH2	神户	完成
013	15	巢之雌火龙设定图	MH	神户	完成
014	16	捕获怪物设定图	MH	神户	完成
●怪物					
016	1	白猫	MH	神户	完成
	2	红速龙	MH	神户	完成
	3	草食龙	MH	神户	完成
	4	小野猪	MH	井川	完成
	5	加乌鹿	MH2	MH小组	完成
	6	波波	MH2	MH小组	完成
017	7	水龙	MH	えだやん	完成
	8	轰龙	MH2	えだやん	完成
	9	一角龙	MH	神户	完成
018	10	岩龙	MH	神户	完成
	11	飞龙的幼仔	MH	神户	完成
	12	雪狮子	MH2	神户	完成
019	13	镰蟹	MH2	MH小组	完成
	14	盾蟹	MH2	MH小组	完成
	15	砦蟹设定	MH2	MH小组	完成
020	16	黑猫	MH	神户	完成
	17	蛇龙	MH2	神户	完成
	18	蓝速龙王	MH	神户	完成
021	19	初期砂龙	MH	えだやん	草稿
	20	初期铠龙	MH	えだやん	草稿

页数	No.	名称	作品	插画师	备注
022	21	初期大怪鸟	MH	MH小组	草稿
	22	初期铠龙	MH	えだやん	草稿
	23	未采用·飞龙	MH	えだやん	未采用
023	24	初期角龙	MH	MH小组	草稿
	25	初期电龙	MH	えだやん	草稿
	26	桃毛兽王	MH2	神户	完成
024	27	龙岩鱼	MHP2G	神户	完成
025	28	迅龙	MHP2G	神户	完成
026	29	初期雄火龙	MH	神户	草稿
	30	初期雄火龙骨骼	MH	神户	完成
	31	初期雄火龙骨骼多面图	MH	神户	完成
027	32	初期大型龙方案	MH	神户	未采用
028	33	轰龙方案	MHP2G	えだやん	草稿
	34	轰龙草稿	MHP2G	えだやん	草稿
	35	轰龙面部原案	MHP2G	えだやん	草稿
029	36	麒麟	MH	神户	完成
030	37	初期老山龙1	MH	神户	草稿
	38	初期老山龙2	MH	神户	草稿
031	39	钢龙	MH2	神户	完成
	40	初期钢龙	MH2	神户	草稿
032	41	浮岳龙	MH2	神户	完成
033	42	炎王龙	MH2	神户	完成
	43	炎妃龙	MH2	MH小组	完成
034	44	金狮子	MH2	神户	完成
	45	金狮子面部原案	MH2	えだやん	草稿
035	46	霸龙	MHP2G	えだやん	完成
	47	霸龙形态一览	MHP2G	神户	完成
036	48	大怪鸟草稿	MH	神户	完成
	49	大怪鸟生态草稿	MH	神户	完成
037	50	毒怪鸟生态草稿	MH	神户	完成
038	51	砂龙生态草稿	MH	神户	完成
039	52	水龙生态草稿	MH	神户	完成
	53	远古的草食龙草稿	MH	神户	完成
040	54	电龙生态草稿	MH	神户	完成
041	55	雄火龙生态草稿	MH	藤冈	完成
042	56	铠龙生态草稿	MH	神户	完成
043	57	一角龙生态草稿	MH	神户	完成
044	58	角龙生态草稿	MH	神户	完成
045	59	雌火龙足迹	MH2	神户	完成
	60	白猫黑猫足迹	MH2	神户	完成
	61	大怪鸟足迹	MH2	神户	完成
	62	黑狼鸟足迹	MH2	神户	完成
	63	雌火龙足迹	MH2	神户	完成
	64	一角龙足迹	MH2	神户	完成
046	65	炎王龙足迹	MH2	神户	完成
	66	被发现的雄火龙足迹	MH2	神户	完成
	67	老山龙足迹	MH2	MH小组	完成
047	68	草食怪物方案	MH2	えだやん	未采用
	69	两足草食方案	MH	えだやん	未采用
	70	肉食怪物方案	MH	MH小组	未采用
048	71	初期大野猪方案1	MH	神户	未采用
	72	初期大野猪方案2	MH	MH小组	草稿
	73	未采用·怪物方案《龙虾型》	MH	神户	未采用
049	74	草食动物方案1	MH	神户	草稿
050	75	草食动物方案2	MH	神户	草稿
051	76	初期白猫方案	MH	神户	草稿
052	77	兽人怪物方案1	MH	MH小组	未采用
053	78	兽人怪物方案2	MH	MH小组	未采用
	79	兽人怪物方案3	MH	井川	未采用
	80	兽人怪物方案4	MH	井川	未采用
	81	兽人怪物方案5	MH	MH小组	未采用
	82	兽人怪物方案6	MH	井川	未采用
054	83	兽人怪物方案7	MH	MH小组	未采用
	84	兽人怪物方案8	MH		未采用

页数	No.	名称	作品	插画师	备注
	85	兽人怪物方案9	MH	MH小组	未采用
	86	兽人怪物方案10	MH	MH小组	未采用
055	87	兽人怪物方案11	MH	MH小组	未采用
	88	兽人怪物方案12	MH	MH小组	未采用
	89	兽人怪物方案13	MH	MH小组	未采用
	90	兽人怪物方案14	MH	MH小组	未采用
056	91	兽人怪物方案15	MH	MH小组	未采用
	92	兽人怪物方案16	MH	井川	未采用
	93	兽人怪物方案17	MH	MH小组	未采用
	94	兽人怪物方案18	MH	井川	未采用
057	95	兽人怪物方案19	MH	神户	未采用
	96	兽人怪物方案20	MH	神户	未采用
	97	兽人怪物方案21	MH	神户	完成
058	98	未采用·怪物方案《蚌型》	MH	MH小组	未采用
	99	未采用·怪物方案《鳄鱼型》	MH	MH小组	未采用
	100	未采用·怪物方案《熊型》	MH	MH小组	未采用
059	101	未采用·二足龙1	MH	井川	未采用
	102	未采用·二足龙2	MH	MH小组	未采用
060	103	初期桃毛兽王方案1	MH2	MH小组	未采用
	104	初期桃毛兽王方案2	MH2	神户	未采用
061	105	甲壳怪物方案	MH2	神户	草稿
	106	初期镰蟹方案	MH2	MH小组	未采用
062	107	初期飞龙方案	MH	神户	草稿
	108	未采用·飞龙	MH	えだやん	未采用
063	109	未采用·飞龙1	MH	MH小组	未采用
	110	未采用·飞龙2	MH	MH小组	未采用
064	111	未采用·豹龙骨骼设定	MH	神户	未采用
	112	火山龙设定图	MH	神户	未采用
065	113	未采用·飞龙	MH	神户	未采用
066	114	未采用·豹龙	MH	神户	未采用
067	115	未采用·飞龙 电龙原案	MH	神户	未采用
068	116	未采用·空棘龙	MH	MH小组	未采用
	117	未采用·怪物方案《电鳗型》	MH	MH小组	未采用
069	118	未采用·飞龙1	MH	MH小组	未采用
	119	未采用·飞龙2	MH	神户	未采用
070	120	未采用·飞龙1	MH	MH小组	未采用
	121	未采用·飞龙2	MH	MH小组	未采用
071	122	未采用·大风飞龙1	MH	MH小组	未采用
	123	未采用·大风飞龙2	MH	MH小组	未采用
072	124	未采用·飞龙	MH	神户	未采用
	125	未采用·飞龙《虫型》	MH	えだやん	未采用
073	126	初期麒麟方案1	MH	MH小组	未采用
	127	初期麒麟方案2	MH	神户	未采用
074	128	古人描绘的古龙	MH2	神户	草稿
075	129	霞龙	MH2	MH小组	完成
	130	霞龙设定方案	MH2	MH小组	未采用
076	131	霞龙原案1	MH2	神户	草稿
	132	霞龙原案2	MH2	神户	草稿
	133	炎王龙原案	MH2	神户	草稿
077	134	浮岳龙原案1	MH2	MH小组	草稿
	135	浮岳龙原案2	MH2	MH小组	草稿
078	136	浮岳龙设定方案	MH2	こんた	未采用
	137	初期浮岳龙方案	MH2	こんた	未采用
079	138	未采用·人工龙方案	MH	神户	未采用
	139	未采用·墓地龙方案	MH	神户	未采用
080	140	砦蟹原案	MH2	MH小组	草稿
081	141	未采用·岩龙方案	MH	神户	未采用
●图标·LOGO					
126	1	MH字体	MH	MH小组	完成
	2	MH2字体	MH2	MH小组	完成
	3	任务成功图章	MH2	MH小组	完成
	4	任务成功图章	MH2	MH小组	完成
	5	接受任务图章	MH2	MH小组	完成







页数	No.	名称	作品	插画师	备注
●图标·LOGO					
127	6	集会所徽章	MHP2	MH小组	完成
	7	轰龙图标	MHP2	远西	完成
	8	迅龙图标	MHP2G	远西	完成
	9	探宝猎人	MHP2	远西	完成
	10	采集任务	MHP2	远西	完成
	11	狩猎任务	MHP2	远西	完成
	12	讨伐任务	MHP2	远西	完成
	13	特殊任务	MHP2	远西	完成
	14	关卡图标（特殊）	MHP2	远西	完成
	15	关卡图标（雪山）	MHP2	远西	完成
	16	关卡图标（密林）	MHP2	远西	完成
	17	关卡图标（沙漠）	MHP2	远西	完成
	18	关卡图标（沼泽）	MHP2	远西	完成
	19	关卡图标（火山）	MHP2	远西	完成
	20	关卡图标（古塔）	MHP2	远西	完成
●怪物					
128	21	白猫	MHP2	远西	完成
	22	甲壳草食龙	MHP2	远西	完成
	23	草食龙	MHP2	远西	完成
	24	红速龙	MHP2	远西	完成
	25	黑狼鸟	MHP2	远西	完成
	26	大怪鸟	MHP2	远西	完成
	27	熔岩龙	MHP2G	远西	完成
	28	霞龙	MHP2	远西	完成
	29	加鸟鹿	MHP2	远西	完成
	30	鱼龙	MHP2	远西	完成
	31	蛇龙	MHP2	远西	完成
	32	小镰蟹/镰蟹	MHP2	远西	完成
	33	沙龙	MHP2	远西	完成
	34	甲虫	MHP2	远西	完成
	35	白速龙	MHP2	远西	完成
	36	麒麟	MHP2	远西	完成
	37	钢龙	MHP2	远西	完成
	38	铠龙	MHP2	远西	完成
	39	黄速龙	MHP2	远西	完成
	40	毒怪鸟	MHP2	远西	完成
	41	羚鹿	MHP2	远西	完成
	42	桃毛兽	MHP2	远西	完成
	43	砦蟹	MHP2	远西	完成
	44	茶茶普	MHP2	远西	完成
	45	角龙	MHP2	远西	完成
	46	轰龙	MHP2	远西	完成
	47	炎王龙	MHP2	远西	完成
	48	红速龙王	MHP2	远西	完成
	49	白速龙王	MHP2	远西	完成
	50	黄速龙王	MHP2	远西	完成
	51	蓝速龙王	MHP2	远西	完成
	52	雪狮王	MHP2	远西	完成
	53	炎妃龙	MHP2	远西	完成
	54	迅龙	MHP2G	远西	完成
	55	岩龙	MHP2	远西	完成
	56	未知怪物	MHP2	远西	完成
	57	桃毛兽王	MHP2	远西	完成
	58	眠鸟	MHP2G	远西	完成
	59	小雪狮	MHP2	远西	完成
	60	大野猪/野猪王	MHP2	远西	完成
	61	电龙	MHP2	远西	完成
	62	波波	MHP2	远西	完成
	63	黑猫	MHP2	远西	完成
	64	香菇猪	MHP2	远西	完成
	65	一角龙	MHP2	远西	完成
	66	小盾蟹/盾蟹	MHP2	远西	完成

页数	No.	名称	作品	插画师	备注
●怪物					
128	67	浮岳龙	MHP2G	远西	完成
	68	金狮子	MHP2	远西	完成
	69	老山龙	MHP2	远西	完成
	70	巨蜂	MHP2	远西	完成
	71	蓝速龙	MHP2	远西	完成
	72	雌火龙	MHP2	远西	完成
	73	雄火龙	MHP2	远西	完成
	74	大雷光虫	MHP2	远西	完成
129	75	大剑稀有度1-8	MHP2	远西	完成
	76	太刀稀有度1-8	MHP2	远西	完成
	77	片手剑稀有度1-8	MHP2	远西	完成
	78	双剑稀有度1-8	MHP2	远西	完成
	79	大锤稀有度1-8	MHP2	远西	完成
	80	狩猎笛稀有度1-8	MHP2	远西	完成
	81	长枪稀有度1-8	MHP2	远西	完成
	82	铳枪稀有度1-8	MHP2	远西	完成
	83	轻弩稀有度1-8	MHP2	远西	完成
	84	重弩稀有度1-8	MHP2	远西	完成
	85	弓稀有度1-8	MHP2	远西	完成
	86	头防具稀有度1-8	MHP2	远西	完成
	87	身防具稀有度1-8	MHP2	远西	完成
	88	手防具稀有度1-8	MHP2	远西	完成
	89	腰防具稀有度1-8	MHP2	远西	完成
	90	腿防具稀有度1-8	MHP2	远西	完成
	91	书	MHP2	远西	完成
	92	药	MHP2	远西	完成
	93	肉	MHP2	远西	完成
	94	飞去来器	MHP2	远西	完成
	95	爆炸类道具	MHP2	远西	完成
	96	粪便	MHP2	远西	完成
	97	各种烟球	MHP2	远西	完成
	98	网	MHP2	远西	完成
	99	陷阱工具	MHP2	远西	完成
	100	陷阱	MHP2	远西	完成
	101	桶	MHP2	远西	完成
	102	桶爆弹	MHP2	远西	完成
	103	没有弹头	MHP2	远西	完成
	104	子弹	MHP2G	远西	完成
130	105	弓使用的瓶子	MHP2	远西	完成
	106	空瓶	MHP2	远西	完成
	107	钓饵	MHP2	远西	完成
	108	铁镐	MHP2	远西	完成
	109	补虫网	MHP2	远西	完成
	110	烤肉架	MHP2	远西	完成
	111	磨刀石	MHP2	远西	完成
	112	望远镜	MHP2	远西	完成
	113	问号	MHP2	远西	完成
	114	笛子	MHP2	远西	完成
	115	六角型花纹	MHP2	远西	完成
	116	草	MHP2	远西	完成
	117	蘑菇	MHP2	远西	完成
	118	果实	MHP2	远西	完成
	119	矿石	MHP2	远西	完成
	120	鱼	MHP2	远西	完成
	121	虫子	MHP2	远西	完成
	122	口袋	MHP2	远西	完成
	123	骨头	MHP2	远西	完成
	124	牙齿	MHP2	远西	完成
	125	皮	MHP2	远西	完成
	126	怪物素材	MHP2	远西	完成
	127	鳞片	MHP2	远西	完成



页数	No.	名称	作品	插画师	备注
●怪物					
131	128	甲壳类	MHP2	远西	完成
	129	蛋	MHP2	远西	完成
132	130	硬币	MHP2	远西	完成
	131	票	MHP2G	远西	完成
133	132	装饰品	MHP2	远西	完成
	133	地图	MHP2	远西	完成
	134	小刀	MHP2	远西	完成
	135	其他图标	MHP2G	远西	完成
	136	勋章图标	MHP	远西	完成
	137	异常状态图标	MHP2	远西	完成
	138	MH标题	MH	设计室	完成
	139	MHG标题	MHG	设计室	完成
	140	MH2标题	MH2	设计室	完成
	141	MHP标题	MHP	设计室	完成
	142	MHP2标题	MHP2	设计室	完成
	143	MHP2G标题	MHP2G	设计室	完成
●包装插画					
136	1	MH正面	MH	北サブ	完成
	2	MH背面	MH	北サブ	完成
137	3	MHG背面	MHG	北サブ	完成
	4	MHG正面	MHG	北サブ	完成
138	5	MHP正面	MHP	北サブ	完成
	6	MHP背面	MHP	北サブ	完成
139	7	MH2背面	MH2	北サブ	完成
	8	MH2正面	MH2	北サブ	完成
140	9	MHP2正面	MHP2	北サブ	完成
	10	MHP2背面	MHP2	北サブ	完成
141	11	MHP2G背面	MHP2G	北サブ	完成
	12	MHP2G正面	MHP2G	北サブ	完成



01 ※※※
02 Lioleus / 咆哮~Lioleia / 太古の律動~Gereios /
03 Monster Hunter 2 (Dos)
04 Monster Hunter
05 Triumph
06 ウルトラ上手に焼けました！
07 ドスの寒梅
08 ブーギーウーギー☆~ブーギー御満悦☆
09 安らかな寸暇
10 笛吹き
11 唸る一匹狼~イャンガルルガ
12 動く霊峰~勇者のためのマーチ~最終決戦
13 荒野からの響き
14 恵み深い人々の村
15 魂を宿す唄~MHBest+Special+ReMix
16 酒興の奏楽
17 可愛いアイルー
18 満天の星の下
19 密林の無法者 / ババコンガ~湿地に咆える奇獣 / ゲリョス
20 目覚め
21 深い森の幻影 / オオナズチ~黄金の鬣 / ラージャン
22 時は来たれり
23 始まりの唄
24 試練の選択を
25 獣出ずる地に想いを馳せて
26 一本角の盾大名 / ダイミョウザザミ~炎国の王妃 / テオ·テスカトル&ナナ·テスカトリ~死闘の円形闘技場（コロセウム）
27 英雄の証
28 賑わいのドンドルマ

MONSTER HUNTER
ILLUSTRATIONS VOL.1

ISBN 7-88618-111-5
9 787886 181115 >

本手册随光盘附赠不能单独销售

怪物猎人2-上光盘定价：28元



怪物猎人 系列终极画集（上）

MONSTER HUNTER ILLUSTRATIONS VOL.1